V. évfolyam 1. szám, 1994. január

5¼ Kbyte

Számítástechnikai magazin

168,- Ft

LEISURE SUIT LARRY 6

A köpcös nőcsábász ismét beindul

SETTLERS

Húzd meg jobban, menjen a munka...

Jungle book

SAM & MAX

A SAMtalan kutya és a MAXimális nyúl a slamasztikában

Ha az újságosnál lemaradtál róla, most megrendelheted !

ÚJ OLVASÓINK FIGYELMÉBE!

1990/1

1990/2

1990/3

1990/4

1990/5

1990/6

1990/7

1991/1

1991/2

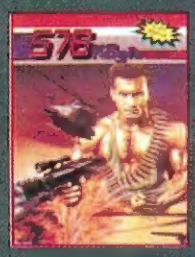
1991/3

1991/4

1991/5

1991/6

1991/7-8


1991/9

1991/10

1991/11

1991/12

1992/1

1992/2

1992/3

1992/4

1992/5

1992/6

1992/7-8

1992/9

1992/10

1992/11

1992/12

1993/1

1993/2

1993/3

1994/4

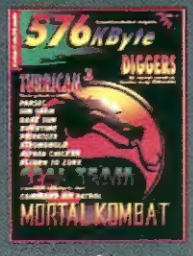
1993/5

1993/6

1993/7-8

1993/9

1993/10



1993/11

1993/12

Az 576 KByte visszamenőleg megvásárolható: az 1990-ben megjelent 7 szám kedvezményesen 400.-Ft-ért. A további számok a készletek kimerülése és az utánnyomás költségei miatt eredeti áron vásárolhatók meg, mind darabonkénti, mind évfolyamonkénti megrendelés esetén. A szimulátor különszám elfogyott ! A fenti árakhoz portaköltség is járul. Postacím: Comgame Gmk, 1389 Budapest, Pf. 132.

576 KByte

TARTALOM

Üdv Néked, ki az újévben is megtisztelsz bennünket érdeklődéseddel. Biztosíthatunk, hogy nem fogsz csalódni, ha továbblapozol, úgyhogy ne sokat tétovázz!!!

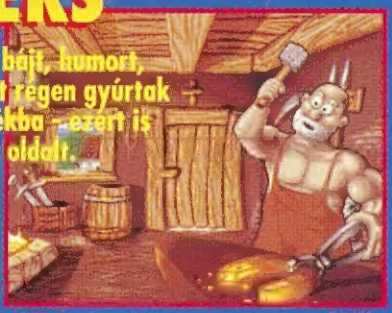
MORTAL KOMBAT

Játék csak 18 éven felülieknek! Az abnormalitás és az erőszak az utcáról benyomult a számítógépek képernyőire is...

4

SETTLERS

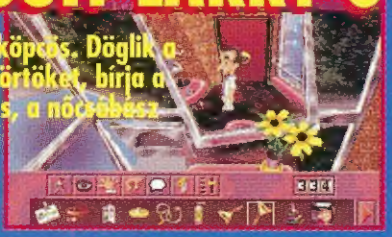
Ez már döfi! Ennyi bájt, humort, ötletet és vonzerőt régen gyúrtak bele stratégiai játékba - ezért is szenteltünk neki 3 oldalt.



17

LEISURE SUIT LARRY 6

Kopaszodik, csúf, köpcös. Döglik a nőkért, imádja a flörtöket, bírja a piát. A régi ismerős, a nőcsábász Larry újra beindul!



37

SAM & MAX

Megjelent a Hasfalszaggatás Díj két új 'aranyfokozatú' képviselője, egy lökött nyúl és egy vagány kutya személyében.

45

HÍREK	2-3
MORTAL KOMBAT	4
CANNON FODDER	5
GOBLINS 3 (1. rész)	6-7
BURNING RUBBER	8
INNOCENT UNTIL CAUGHT	9-11
DISPOSEABLE HERO	16
SETTLERS	17-19
FURY OF THE FURRIES	20
INDYCAR & R.A.C. RALLY	21
SEGA ROVAT	22-27
NINTENDO ROVAT	28
F1	29
WANTED: GUNSHIP	30-31
MANGA MÁNIA	32-33
ACES OVER EUROPE	34-35
ÉSZBONTÓ	36
LEISURE SUIT LARRY 6	37-39
DEMOCRACY /Amiga+C64/	40-41
ÉRKEZÉSI OLDAL	42-43
CSEVEGŐ	44
SAM & MAX	45-48

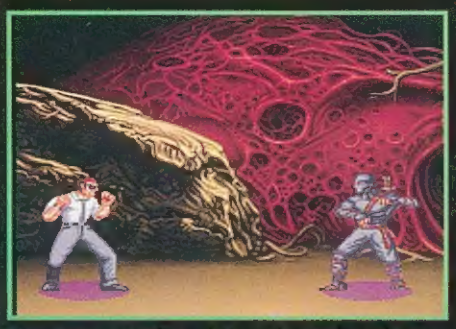
A kiadványban megjelent szöveges és illusztrációs anyagok átvétele, másolása, illetve bármilyen módon újra felhasználása csak a kiadó engedélyével lehetséges.

ISSN 0865 - 8226
Nyomás: Zrínyi Nyomda Budapest (94.2543/1-66-22)
Felelős vezető: Grasselly István
Laptulajdonos: Balogh Zsolt Főszerkesztő: Áprili Zoltán
Lapterv: Molnár Dénes, Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés: Eredeti Bt.
Kiadja a COMGAME Gmk. 1026 Bp., Fillér u. 47/b.
Levélcím: 1389 Budapest Pf. 132. Terjeszti a Magyar Posta
Előfizethető: 576 Kbyte (COMGAME Gmk), 1389 Budapest, Pf. 132.

576 KByte

NEWS

TEAM 17



Nem szeretném borzolni az idegeiteket, de nem hagyhatom ki az összeállításból: az idén a **Team 17** még egy kört fut a Body Blows-zal - sokak örömére és sokak megrökönyödésére. Melyik géptípus maradt ki eddig a repertoárból? Volt Amiga 500-as, majd 1200-as (Body Blows Galactic), aztán jött a PC verzió, márciusban pedig lesz Amiga CD32-n is! Egyenlőre nem sokat tudni a konverzió sajátosságairól, de az már biztos, hogy grafikailag (már ami a hátereket illeti) egyike lesz a legszebben megrajzolt verekedős stuffoknak. Az **Ultimate Blows** névre keresztelt anyagban a főszereplők és mozgássoraik az 500-as és 1200-as változatból valók, a sebességre pedig végre nem lehet panasz - hála a CD32 lehetőségeinek! Azt tanácsolom mindenkinek, aki CD32-t szándékozik venni, hogy ne e program kedvéért vegyen, de ha már vásárolt, akkor szerezze majd be a BBCD-t is! (Amiga CD32).

21ST CENTURY E.

Ez nem lehet igaz! Egyes cégek látszólag csak azért alakultak, hogy egy programsorozattal tartsák fenn magukat. Ha valakinek azt mondják: flipper, biztos, hogy a **21st Century Entertainment** 'Pinball sériája' ugrik be. Volt már Amiga 500, 1200, CD32-es változat is az első részből, s most a második részt, a **Pinball Fantasies**-t is átültetik PC-re. A látott demóból és a hozzá mellékelt 4 pálya hátteréből ítélve remek munkát végeztek a 21st C.E. programozói és grafikusai. A 256 színű, átrajzolt hátereket villámgyorsan, ugrálás nélkül scrollozza a 286-os 12 MHz-en is, a labda pattogása pedig meghökkentően élethű. 15 féle hangkártyát támogat a program, amire szükség is lesz, hiszen a remekbeszabott muzsikákról (szám szerint 15 féléről) kár lenne lemaradni egy vacak kompatibilitási probléma miatt... (PC).

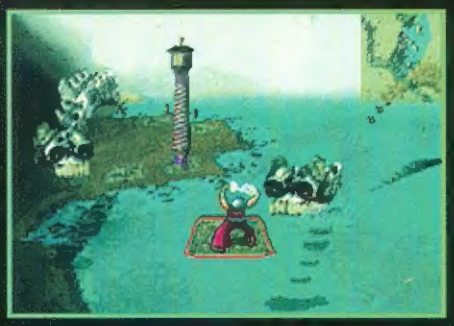
SILMARILS

A **Silmarils** hamarosan újabb projekttel jelentkezik **Robonson's Requiem** címmel. Érdekfeszítőnek ígérkezik az anyag témája: titkosügynökként felderítésre küldenek egy misztikus és mind eddig ismeretlen bolygó felderítése céljából. Hamarosan ráébredünk, hogy küldetésünk csapda, ugyanis minket akartak csak eltávolítani az útból. Az Úr-Alcatraz bolygón hajótörést szenvedünk, ahol megkezdődik kalandjaink sora. Nevünkhöz hiven Robinsonként kell nélkülöznünk, gyűjtögetnünk, küzdenünk az életben maradásért egy idegenekkel benépesitett bolygón, akik nem szivlelik a betolakodókat, ráadásul egyetlen civilizált eszközünk egy orvosi készlet. Harc, taktika, kutatás, cselvetés - tipikus szerepjáték elemek jellemzik a programot (PC, Amiga).

TEAM 17

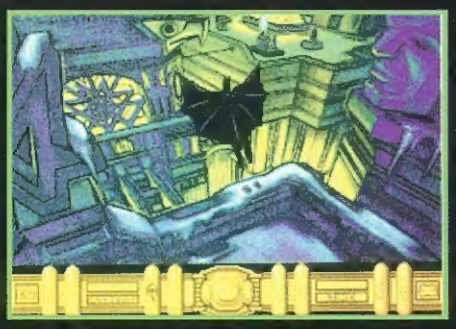
Ki gondolta volna, hogy a **Superfrog** sem kerülheti el a 'megpécésitést'? En! Na mindegy, a lényeg a lényeg: hamarosan a PC tulajdonosok is száguldozhatnak a zöld levelibékával a képernyőn. Igen, jól olvastátok, száguldozhatnak! VGA grafika az Amigán már megszokott sebességű finomscrollal mozgatva - ezt is tudja majd a játék. A **Team 17** programozói gárdája esküszik rá, hogy ez lesz a PC-n valaha készített legjobb mozgatási rutin. A 4-4 zónára osztott 6 világban számtalan ellenfél gyűrűjében kell gyöngyöket és bónusz-bigyókat gyűjtögetnünk. Rejtett pályák és csak trükkel teljesithető szintek adják a játék sava-borsát. Természetesen a kódszavas szintugrás itt is biztositva lesz. A pályák egyébként az Amiga verzió pontos másai lesznek, csak kissé feltuningolva. Az ígéret szerint március környékére készül el a végleges PC-verzió.

BULLFROG



A **Bullfrog** cég nevét olyan hirességek öregbitik, mint a Powermonger, a Populous vagy a Syndicate, amelyeknek a legkevesebb közük van a szimulátorokhoz. Éppen ezért volt meglepő látni a legújabb kreációjukat, amely a **Magic Carpet** névre hallgat. Stilusát tekintve valóban a szimulátorokhoz áll legközelebb, bár repülő szőnyeg szimulálása még eddig egyedülálló a játékok történetében. Pedig remek az ötlet (mint azt az Aladdinban is láthattuk)! Végy egy frankó 3D-s mozgatási rutint, egy repülő szőnyegen lovagló főhőst és helyezd őket valami keleties tájba és készen is van a csemege! Ha mindezt megtoldod jónéhány ellenféllel, egy fegyverként használható tűzlabdával és egy tájékozódást szolgáló piciny térképpel a jobb felső sarokban, akkor megütheted vele a fényereményt. Ez tehát a Magic Carpet és a Bullfrog titka. A csodára már nem kell sokat várni, ez év első negyedévében jelenik meg, sajnos csak PC-re.

GAMETEK



Ujjé - kiáltanak most fel a C64 tulajdonosok, hogy bejelentem a szenzációs hírt: rohamtempóban készül a **Batman Returns** című játék 8 bites verziója. Az infó olyan friss, hogy bemutatható képünk még csak a PC verzióról van, C64-re még csak a hátterek és egy-két sprite készült el. A nemrég alakult **Gametek** gondozásában megjelenő játékról annyit már lehet tudni, hogy teljesen a film alapjaira épül, tehát Batman (polgári nevén Bruce Wayne) Gotham City bűnbarlangjaiban kutat a bűn után. Nyomokat keres, gonosztevőket likvidál, és csirájában elfojtja a gonoszságot. 6 helyszínen játszódó akciójáték puzzle elemekkel (kulcsok, bizonyítékok, stb. keresése) lesz kiegészítve, hogy bele ne unjunk az állandó bunyózásba. A karakteres grafika és Batman mozgása szépen megrajzolt, 94-es színvonalon készült. Megjelenés az első negyedévben várható (C64).

SOFTWARE 2000

Remek ötletet lovagol meg a **Software 2000** nevű német cég az általuk fejlesztett **Silbersee** (Az esüst tó kincse) című játékkal. Akinek nem lenne ismerős a cím, annak elárulom, hogy Karl May, a westernregények szülőatyja, műveinek hangulata ihlette meg a céget. Már vagy másfél éve fogtak az interaktív kalandjáték fejlesztésébe és hírek szerint pillanatokon belül piacra is dobják a művet. Természetesen a kincskeresők között megtaláljuk Old Firehand-et és Winnetou-t is, akik természeti csapások, rablóbandák és balesetek közepette indulnak útnak Dél-Amerika kietlen vidékeire. Száznál több képernyőn, szebbnél-szebb háttereken, 2000 (!) sprite társaságában kalandozhatunk. A korhű grafikákhoz country muzsika is dukál, amit digihangok (indiánkiáltás, puskaropogás, stb.) is kiegészítenek (PC, Amiga).

CORE DESIGN

A **Core Design**-tól már elég régen láthattunk kalandjátékot, legutóbbi ilyen stílusú művük a Curse of Enchantia volt, de aztán abbamaradt a sorozat. Ezt megcáfolandó hamarosan megjelentetik a CoE második epizódjának kikiáltott **Universe** című anyagot, amely az előzetes alapján méltó utódnak igérkezik. Itt is egy másik dimenzióba csöppenő fiatal férfi és az ő kalandjai körül bonyolódik a cselekmény. Szegény feje nemcsak, hogy egy idegen bolygón ébred, még egy hatalmi harc kellős közepébe is csöppen. Kalandozásai közben furcsábbnál furcsább teremtményekbe botlik, akik rendszerint életére törnek, de vannak barátilag közeledők is. A játék további jellemzői: 3D-s mozgatás, 256 színű hátterek (még A500-ason is!), arcade harci elemek, remek menürendszer (képünkön), milliónyi megoldandó feladat. Február végére ígérik a megjelenést (PC, Amiga).

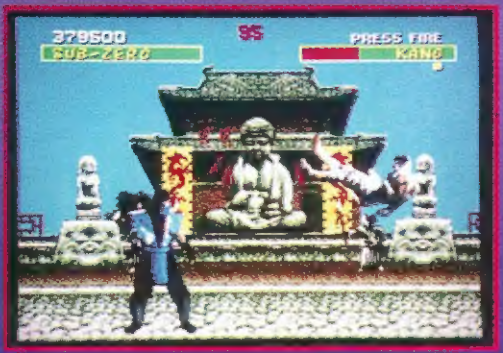
IMPRESSIONS

A vérbeli pénzügyi/stratégiai játékok szerelmeseinek most meg fog dobbanni a szíve: az **Impressions** a korai kapitalizmus egyik robbanásszerűen fejlődő iparágát spécizte ki új játéka alapmotívumaként: az autógyártást. A program címe **Detroit**, azaz az autóipar fellegvára. A történet 1908 és 2008 között játszódik, a lehetőségek pedig határtalanok! Mindenki saját maga szabhatja meg a fejlesztések irányát (szériaautók, teherautók, kisszériás sportautók, stb.) annak figyelembe vételével, hogy hogy alakulnak a keresleti/kínálati viszonyok, a saját pénzügyi helyzetünk, a konkurrencia hatása és előretörése, stb. Az autóinkat saját magunk tervezhetjük (a játékba beépített komplett tervezőprogrammal!), meghatározhatjuk az eladások földrajzi irányultságát, a hirdetési fórumokat, stb. Természetesen nem leszünk egyedül a piacon, 2-4 játékos (emberi, vagy számítógépvezérelt) küzdhet majd egymás ellen a közeljövőben piacra kerülő anyagban (PC).

TEAM 17

Ígérem, hogy most egy időre ez lesz a legutolsó **Team 17** játék a Hírekben. Ezúttal egy tölük szokatlan stílussal, a biliárddal próbálkoznak. **Arcade Pool** nevű anyaguk is bizonyítja termékenységüket, hiszen az év első negyedévében ez már a harmadik újdonságuk. Az Amiga 500-as és 1200-as gépekre készült játékban minden megtalálható, amit a stílus megkövetel: 8 és 9 labdás pool, a játékos igényei szerint beállítható szabályok, 1-4 játékos opció, 1200-ason futtatva automatikusan bekapcsolódó 128 színű üzemmód, digitalizált és ezáltal maximálisan realisztikus hangeffektek. A profik is kedvüket lelhetik benne, ugyanis a legfurcsább és legkevésbé közismert angol és amerikai szabályokat is ismeri a program. Csak a labda mozgatási rutinján 4 hónapot dolgoztak a programozók, hogy abszolút "ricegésmentes" és folyamatos legyen (Amiga).

MORTAL KOMBAT



Őrület! Már több mint egy órája gyötröm magam a szövegszerkesztő előtt, de még semmi olyan bevezető nem jutott eszembe, amivel méltó módon bekonferálhatnám a Mortal Kombat Amiga verzióját. Pedig most illene valami nagyon eredeti dologgal előrukkolni, elvégre nem mindennap jelenik meg olyan verekedős program, ami egyszerre hangulatos, nívósan kivitelezett és jól játszható. Márpedig nyugodtan állíthatom, a Mortal Kombat mindezen feltételeknek megfelel. Ha fállapozzátok az 576 KByte 93/11-es számát, találhattok egy részletes ismertetőt a konzolverzióról, úgyhogy az ott leírtakat nem ismétlem, inkább az Amiga változat sajátosságairól írnék.

AZ ÍRÁNYÍTÁS

A Mortal Kombat egyik legnagyobb erénye a rengeteg ütés, rugás és mozgáskombináció, ezek szinte megunhatatlanná teszik a játékot. Először azokat a mozgásokat és támadásokat ismertetem, amelyeket mindegyik karakter meg tud csinálni, az egyedi képességekre majd külön térek ki. A Power melletti érték mutatja meg a támadás erősségét, ez annál jobb, minnél kisebb.

Egyenes ütés - Power: 15

Talán a leggyengébb, de egyúttal leggyorsabb támadás. Húzzuk a joyt az ellenfél irányába és tapadjunk rá a tűz gombra, így akár alapesan meg is sorozhatjuk a fickót.

Ütés fejre - Power: 15

Hasonló az egyenes ütéshez, legfeljebb egy kicsit nehezebb kivédeni. Egyszerűen csak nyomogassuk a tűz gombot, s reménykedjünk, hogy az ellenfél beleszalad egy-két maflásba.

Gyomorrúgás - Power: 7

Igen hasznos támadás, erős és könnyen kivitelezhető. Húzzuk a joyt az ellenfél irányába és nyomjuk meg egyszer a tűz gombot. Ha már nagyon közel vagyunk az ellenfélhez nem rugunk, hanem térdelünk.

Fejrúgás - Power: 7

Ez se rossz dolog, kivitelezéséhez mindössze a tűzgombot kell egyszer megnyomnunk.

Dobás - Power: 4

A legerősebb támadás és a kivitelezése sem túl bonyolult. Mindössze elég közel kell kerülnünk az ellenfélhez és megnyomni egyszer a tűz gombot.

Roundhouse Kick - Power: 5

A legerősebb és legnehezebben blokkolható rúgás. Húzzuk a joyt lefelé + az ellenfél irányába, majd tűz.

Guggoló rúgás - Power: 8

Először guggoljunk le, majd húzzuk a joyt az ellenfél irányába + le.

Lábsöprés - Power: 8

Egyike a legnehezebben védhető támadásoknak, mindig a földre viszi az ellenfelet. Guggoljunk le, majd joy le + hátra (mármint az ellenfélhez ellentétes irányba) + tűz.

Horog - Power: 4

Nagyon erős és veszélyes ütés, egyetlen hátránya, hogy lassú és kivitelezése után egy ideig védtelenek leszünk.

Ugró ütés - Power: 7

Elég erős ütés, jól időzítve szinte bárkit legyőzhetünk vele (legalábbis alacsonyabb nehézségi fokozaton). Ugorjunk fel és nyomjuk meg egyszer a tűzgombot.

Repülő ütés - Power: 7

Akár az előbbi, csak átlósan ugorjunk.

Ugró rúgás - Power: 8

Akár az ugró ütés, csak kevésbé hatásos. Ugorjunk fel és nyomjuk meg a tűzgombot, de közben nyomjuk továbbra is felfelé a joyt.

Repülő rúgás - Power: 6

Mint az ugró rúgás, csak jóval erősebb. Kivitelezése ugyanaz, mint az ugró rúgásé, csak átlósan ugorjunk.

SPECIÁLIS TÁMADÁSOK

Johnny Cage

Könyökölés: menjünk közel az ellenfélhez és csináljunk egy gyomorrúgást. Árnyék rúgás: hátráljunk, majd előre, hátra és tűz. Spárgázás: ez egy különösen erős ugró rúgás, húzzuk a joyt egymás után kétszer lefelé és tűz. Tűzgolyó: hátra, előre és tűz.

Kano

Fejelés: akár Cage esetében a könyökölés. Ágyúgolyó-pörgés: induljunk el ellenfelünk irányába, majd le, hátra és fel. Penge: kétszer hátra majd előre.

Raiden

Könyökölés: már volt róla szó. Torpedó: kétszer hátra , majd előre. Teleport: joy le és fel. Villám: joy előre+le és tűz.

Liu Kang

Konkord rúgás: hátra, előre és tűz. Tűzlabda: kétszer előre, majd tűz.

Scorpion

Terleport ütés: joy hátra+le és tűz. Csáklya: kétszer hátra és tűz.

Sub-Zero

Becsúszás: előre, háta, előre , majd tűz. Fagyasztás: le+előre és tűz.

Sonya Blade

Lábbal átdobás: kétszer le és tűz. Magas repülő ütés: előre, hátra, majd tűz. Energia lövés: kétszer hátra, majd tűz.

TIPPEK & TRÜKKÖK

- A legjobb, ha a csatát egy jól irányzott repülő rúgással kezdjük, majd a még kábult ellenfélnek adunk egy horogütést.
- Eleinte ne forszírozzuk a speciális támadásokat, ezek hatékony alkalmazásához ugyanis kell némi gyakorlat.
- Ha a hidon kell valakit kivégeznünk, adjunk neki egy horgot, igen 'kellemes' látványban lesz részünk.
- Alacsony fokozaton úgy nyerhetünk a legegyszerűbben, ha egy helyben ugrálunk és a közelünkbe merészkedő ellenfelet ugró ütésekkel fogadjuk.
- Jó kombináció az ugró ütés + lábsöprés.
- Lábsöprással Goro és Shang Tsung ellen ne is próbálkozzunk.

Mit is mondhatnék befejezésképpen a játékról? Annyit mindenképpen, hogy a Mortal Kombat egy nagyon eltalált game. Remek grafika, élethű hanghatások és egészen egyedi hangulat jellemzi a játékot. Külön csemege az is, hogy a SNES és SEGA verzióval ellentétben itt alapból 'véres' a játék, helyenként egészen durva jelenetek is vannak (pl. amikor Kano kitépi legyőzött ellenfele szivét). Egy szó mint száz, a Mortal Kombat egy gyűjteményből sem hiányozhat.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

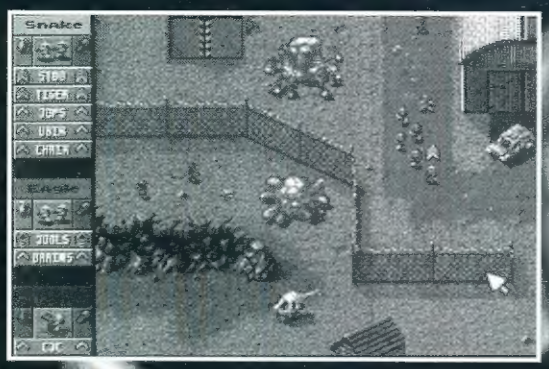
grafika	88%
hang/zene	79%
kezelhetőség	82%
kihívás	65%

ÖSSZHATÁS 82%

TESZTELVE: AMIGA 576 KByte

VERZIÓK: Amiga, PC

CANNON FODDER



"Tapsi vihogott és hatalmasat böfögött. Amikor a legutolsó próbálkozásra sem sikerült a jojózás, végighajtotta a játékot a barakkon, majd megrugdosta az ott heverő üres sörösdobozokat.

Junior Tapsi felé fordult, hogy megnézze magának a sovány New York állambeli fehér fiút. Töketlen fehér kölyök - gondolta. Tapsi úgy nézett ki, mint akinek inkább még homokoznia kellene, ahelyett, hogy a dzsungelben cipekedik.

- Menne az a jojó, ha nem söröznél annyit.

- A nagy sz*rt, Junior, kölyökkorom óta iszom. Birom a sört. Tudod, mit nem birok?

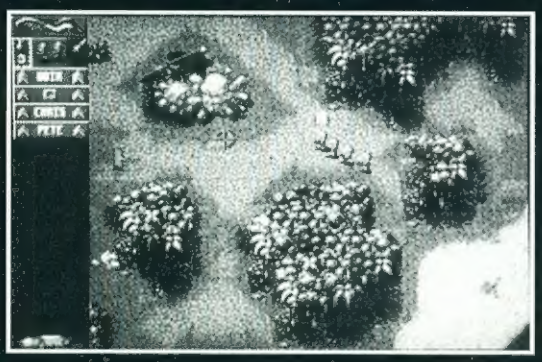
Junior tudta már, hogy Tapsit jobb végighallgatni, ha nem akar verekedni vele még aznap este.

- Mit nem birsz, na?

- Ezeket a kib***ott kábítósokat, apám, azokat nem birom.

- Ne is törődj velük, Tapsi. Te kemény, tökös katona gyerek vagy..."

A fenti, kissé kikozmetikázott részlet az Oscar díjas "Szakasz" című film alapjául szolgáló könyvből való. Nemhiába választottam ezt bevezetőül: a Cannon Fodder egy olyan játékötvözet, amely magában hordozza a harc izgalmát, fájdalmait, feszültségeit, de mindezt humorba és kacagtató ötletekbe ötvözve teszi.



Végre született hát egy olyan háborúról szóló játék, amiben minden VÉRESEN KOMOLYtalan!

Képzeljük el, hogy vérszomjas lemmings-szerű mütyürök csatárláncba tömörülve kavarnak a dzsungel sűrűjében és ellenfelekre vadásznak. A száraz tények a következők: 23 misszió, amely 72 különböző helyszínre van felosztva, 5 különböző terepen (Dzsungel, Sivatag, Jégmező, Pusztaság, Földalatti bázis). Kezdéskor 15 emberünk áll készen a bevetésekre, akik minden végrehajtott küldetés után további 15 fővel egészülnek ki (természetesen az akció közbeni emberveszteség levonásra kerül). Az első 3-4 misszió nagyon pite, itt feltuningolhatjuk 'emberkészletünket' 40-50 főre, ami 5-12 szakasznak felel meg, hiszen a küldetéstől függően 3-9 főből áll egy harci egység.

Nem kell elbízni magunkat a nagy számok miatt, mivel a felsőbb szinteken úgy hullanak majd embereink, mint a legyek. A harcokból visszatérő legényeink folyamatosan lépkednek a ranglétrán (16 lépcsőfok áll előttük), amely nemcsak büszkeségüket, hanem harci tudásukat és tűzerejüket is növeli. Minden 3 végrehajtott (sikeres) misszió után az újoncok (még be nem vetettek) is lépnek automatikusan egy szintet.

Az irányítás példásan egyszerű: az egér bal gombjára az útirány jelölhető ki a terepen (célszerű aprókat araszolva előre haladni, mert embereink toronyiránt haladnak, minden útjukba eső tereptárgyat megmászva és közben nemigen tudnak védekezni), a jobb egérgomb pedig a célkereszt előcsalogatására és tüzelésre jó. Vigyázzunk a terep veszélyeire (folyós homok, amiben pillanatok alatt elsüllyedünk, sötétkékkel jelzett mély víz, ahol embereink nem tudnak lőni, taposóaknák, amire rálépve a levegőbe repülünk, avagy a havas tájak lejtői, ahol menthetetlenül lecsúszunk). Az irányításhoz tartozik a csapataink részekre osztása is, amely segítségével a bonyolultabb feladatok oldhatók meg. A bal felső sarokban lévő névsorban mutassunk a kivánt névre/nevekre, állítsuk be, hogy ki mennyi gránátot vagy bazookát (rakétát) vigyen (a fegyver képe körüli keret folyamatos, szaggatott vagy semmilyen lehet, a-melynek eredménye az összes, fele mennyiségű vagy semennyi fegyver átadása a csapatrésznek. Világos ugye?). Ezután a választásunknak megfelelően 2-3 részre oszlik a csoport, amit úgy tudunk ismét egyesíteni, ha szorosan egymás mellé irányítjuk őket. Gránátot, vagy bazookát úgy tudunk felvenni, ha átmegyünk rajtuk, kilőni pedig úgy lehet, ha a tüzelés közben (jobb gomb) a bal gombot is megnyomjuk egy pillanatra. Ezután iszkoljunk a helyszínről, mert a szétrobbanó építmény darabjai agyonnyomhatják emberkéinket. A képernyő bal alsó sarkában levő ikonnal térképet kérhetünk, amin villogó piros X mutatja pillanatnyi pozíciónkat. A játék során lehetőség van járművekbe történő beszállásra és azok használatára is (a használható járművekre klikkelve átvált a kurzor be-, illetve kiszállást jelző alakzatúra).

Végezetül néhány tuti-tipp a sikerhez:

- ne várd meg, míg megláttad a szemük fehérjét; eressz ólmot beléjük amint feltűnnek a szinen;
- keresd meg a rejtett zónákat, ahol extra fegyverekre akadhatsz;
- a vérben fetrengő, sebesült katonát ne hagyd szükölni, végezd kötelességedet és küldd a másvilágra;
- ne hagyd, hogy elkapjon a hév és meggondolatlanul rohanj fel a dombtetőkre: nem biztos, hogy szűzkönyök várnak a túloldalán;
- a halott lehet tetteti, ezért hogy biztos lehess a dolgodban, táncoltasd meg a már földön fekvőket néhány sorozattal;
- és végül: ez egy mókás játék, amit nem azért találtak ki, hogy utánozd! Isten óvjon attól, hogy IGÁZIBAN ki kelljen próbálnod...

Zolee

ÉRTÉKELŐ

grafika	80%
hang/zene	82%
kezelhetőség	95%
kihívás	80%

ÖSSZHATÁS 88%

TESZTELVE: *Amiga* EZ CMIK

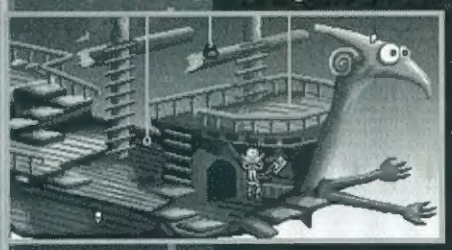
VERZIÓK: *Amiga*

GOBLINS 3

A tudatlan számítógépes gyanútlanul leült, bekapcsolta gépét, majd betöltötte legújabb szerzeményét. Az elején még semmi rendkívüli nem lehetett felfedezni rajta, de ahogy teltek-múltak az órák, szeme vérben kezdett forogni, homlokát kövér izzadságcseppek lepték el, majd néhány pillanat múltán keze görcsbe rándult, aztán tépett hajcsomók lepték be a klaviatúrát, s végül az egér a monitorban landolt, ami hatalmas durranás kíséretében kiadta a lelkét.

A gyakorlott gépnyúzó (referenciája az eddigi Goblinsok, jóméhány Sierra, Lucasarts + egyéb) magára rántott egy baseball-satyeszt, kikészített néhány liter vizet, limonádét, sört, bort, kakaót (a kívánt rész aláhúzandó), egy levél aszpirint, s egy vekkert, ami óránként figyelmeztette az elmaradhatatlan 10 perces sétára. Az ésszerű felkészülés után is kissé gyanakodva ült a gépe elé, hogy hozzákezdjen - szerencsére még nem tudta - élete legfárasztóbb kalandjátékához.

Azt hiszem ez a két példa híven tükrözi a Goblins 3 okozta várható tüneteket. Mindetesetre aki most elhatározza, hogy e leírás nélkül veti magát az ismeretlenbe,



annak szíves figyelmébe ajánlom a második bekezdést, hogy elkerülje a Goblins-szindrómát (minden elismerésem és részvétem az övék). Nos, őszinte leszek, mint mindig: ilyen eszelősen nyakatekert, helyenként a józan ész logikáján is túlmenő játékkal még nem találkoztam. Ja, és előre szólok: 1.) A leírást kizárólag azok használják, akik játszanak is vele, mert a teljesen irracionális és logikátlan cselekvések elolvasásából következő testi és lelki torzulásokért felelősséget nem vállalunk! 2.) A leírás a francia verzióról készült, így lehet, hogy a más nyelvű verziókhoz képest néhány név különbözik. Na, de elég ennyi a bevezetőből, lássuk inkább a tényeket és a teljes megoldást.

A grafika a Coktail Vision-tól megszokott Ween minőségű, a zenék hangulatosak, de néha unalmasak. Az animációkkal egybekötött hangokon először jót röhögünk, másodszorra megmosolyogjuk, harmadszorra elviseljük, de utána már rettenetesen idegesítő végighallgatni Blount - övé a főszerep - gagyarászását. Az irányítás: a jobb gombbal léphetünk az invertoryba, a ballal vehetünk fel, illetve használhatunk valamit. A kurzort a képernyő tetejére mozgatva 6 ikon tűnik elő, melyek rendre: disk-műveletek, joker (5 az egész játékban), a Goblins újság, amelybe Blount szorgalmasan feljegyezgeti a pályákon történteket, egy kéz, mely a jobb gombnak felel meg, a hajó, amelyre kattintva a bejárható helyszínekről kapunk egy térképet, s végül egy csavar, amelyyel a zenét kapcsolhatjuk ki-be, stb. Na, most már tényleg a lényeg következik, de senki se számítson egy érthető, logikus leírásra. Ez az elejére még nem áll, de az utolsó pályákon olyan vad dolgok lesznek ami józan ésszel szinte felfoghatatlan.

Bluont, a híres-hírhedt újságíró elindul felkeresni a két szembenálló királyságot, hogy exkluzív riportot készítsen a két uralkodóval, Xina királynővel és Bodd királlyal. Az első helyszín egy repülő hajó, melyről ravasz módon kell távoznunk. Vegyük magunkhoz a golfütőt, majd a ládából a fűszeres zacskót és a WC pumpát. A felerősített kampó csavarját tekerjük ki a pénzérmékkel, s a kampót akasszuk a lelógó kötélre. Most húzzuk meg a csomót, mire egy kötél kioldódik, s egy béka lóg le zsákban az árbócról. Kamatoztassuk golftudásunkat, vágjunk egy hatalmasat a békára az ütővel, majd miután a fedélzetbe fúródott, szedjük ki onnan a WC-pumpával. Így sikerül egy segítőtársra szert tennünk. Használjuk is ki a segítségét, álljunk Blounttal a kézre, majd Chumppal ugráljunk a platformon, mire a kéz fellendíti Blountot a hajó orrára, s ott egy foggal lehetünk gazdagabbak. Chumppal most húzzuk meg a kötelet, melynek végén a súly van, erre a kötél másik végére akasztott horog kiemel a hajó gyomrából egy esernyőt, melyet Blount tegyen el. Akasszuk a vödrön lévő lyukba az esernyőt, másszunk a vederbe Blounttal, s nyisszáljuk el a vödröt tartó kötelet a foggal - íme a menekülés útja. Természetesen a poént, hogy az esernyő tönkremegy zuhanás közben, nem hagyhatták ki...

A következő helyszínen egy sor jópofa ork vagy mifene fogad. Feladatunk először is likvidálni őket: vegyük magunkhoz az esernyőt és a kezet, majd az ernyőt tartsuk az egyik légnyilás fölé, s a belőle kiáramló levegő felreppent a szobor talapzatára. Itt nézzünk be a szobor szájába, mire a fülén pillantunk ki, s meglátjuk Wynnonát, akibe Blount első látásra szerelmes lesz. Wynnona egyelőre az orkok foglya, úgyhogy kezdjük is a likvidálást. Kendonak nyújtsuk oda a kezet, s amíg azt markolássza távolítsuk el az ütővel. Hercule-t és Gjarmeront szintén az ütővel távolítsuk el, majd szedjük fel a kekszet. Adjuk át pénzérméinket a következő szörnynek, s amíg vizsláta, likvidáljuk az ütővel. A visszazuhanó sisakjába helyezzük a kekszet, az ütővel morzsoljuk össze, s a morzsát vegyük magunkhoz. Hátulról szórjuk Banzaira a morzsát, és amíg vakarózik, alkalmazzuk az ütős módszert. Jutalmunk egy karvédő lesz, melyet akasszunk fel a fára, majd szórjunk egy kis fűszert Zembla elé, aki tüsszentés közben lefejeli a karvédőt, s egy botot hagy maga után. Django likvidálásához Chumpot is fel kell használni: amíg Chump nyelvet öltö rá, s az visszaölti, Blounttal húzzuk meg Django kilógó nyelvét, mire az elszáll. Ezután helyezzük a létra hiányzó fokához a fabotot, másszunk fel, Chumppal molesztáljuk Punkyt, a vezért, s amíg előrehajol lökjük a követ a fejére. Punky ügyesen felveszi a kő formáját, s elejti a kezéből a rontás nyakláncát. A lánccal elszalad a gonosz Fourballus, s Wynnona utána... Szegény Blount egyedül marad.

Most egy meglehetősen elvont, sírí világba kerülünk, ahol teljes a sötétség. Szedjük fel a gyufát, s gyűjtsük meg az üstben a folyadékot, hogy világítson. Vegyük magunkhoz a halál kaszájának végét, s nyitogassuk ki vele a kis ajtókat, melyek mögött szellemek tanyáznak. A kaszával szeljük le az akasztott emberről a vízpumpát, majd vegyük le róla az álarcot. Nyissuk ki a falon a koponyát, mire beleköltözik a kék szellem, tegyük rá az álarcot, s így nem tud kimenekülni, tehát megfoghatjuk. Most gyűjtsuk meg a kalóz falábát, mert a tűz vonzza a sárga szellemet. Locsoljuk le a vízpumpával, mire kiáll, s mi felkaphatjuk. Tegyük a sárgát az üstbe, erre minden sárga lesz, s egy felirat O betűje nyomógombbá válik. Nyomjuk meg, mire egy tükör esik le a falról. Tegyük az üstbe a kéket is, s így zöldben játszik a helyszín. A megjelenő csontvázkézből vegyük ki a dugót, s helyezzük bele a tükröt. Vegyük le a üstről a kanalat, s kaparjuk le vele a felirat O betűjéről a valamit, s ezt töltsük a csontváz kezében lévő üvegbe, amit megiszik a csonti, s eldobja az üveget. Szedjük fel, s rakjuk a kőtalapzatra a piros szellem mellé, mire az belemegy, s mi bedugaszoljuk. Most helyezzük az üstbe a piros és kék szellemet, s az előtűnő kisértetfejre tegyük fel a maszkot. A szellemeket a kanállal tudjuk kimerni. Nincs más hátra, mint csak a pirosat

bennhagyni, s az előtűnő vámpírfejbe behelyezni a kaszavéget, s behajítani az üstbe mindhárom szellemet, mire egy löveg indul ki az üstből, s a tükrön, a kisérteten, a vámpírfejen keresztül

Blountba lő... Remélem mindenkinek logikus ez a pálya?

Végre egy kis zöld! Ahogy belépünk a pályára, egy sárkány repül el a grillsütő felett, meggyújtja azt, majd elvonul kopanyabarlangjába. Szedjük fel a rongyot, vizezzük be a kádban, majd locsoljuk meg vele a tüzet, s így már felvehetjük a tűz mellől a villát. A villával emeljük el a csirkecombot az óriás egérfogóról, majd állítsuk Chumpot a csapórészre, s Blounttal pedig vegyük elő a kezet, s birizgáljuk meg vele az egérfogó páckét. Az eredmény: Chump felrepül a kis kastély tetejére. Most Blounton a sor, hogy a csapórészre álljon, s Chumppal ugorjunk rá a biztosítóra a kastély tetejéről. Blounttal emeljük le a királylány tornyának tetejét, társalogjunk el vele, majd ugorjunk le a kastélyról. Szedjük fel a dolment és az érdekes követ, majd a dolment dobjuk a bozótra, ami mögött a kis lovag áll. Szólítsuk meg, mire Blount elmeséli neki, hogy a királylány vár rá. Ő előbb átad egy üvegcsét, majd berobog a kastélyba. Ez az első összetett pálya, azaz egyszerre több pályán is keverhetünk. A másik helyszín egy kocsma, ahol mi törpék vagyunk az emberek között. A kocsmában vegyük fel a kanalat, helyezzük a kódarabra, Chumppal álljunk a nyelére, majd Blounttal másszunk be a repedésen, ami egy asztalra vezet, ahol a kockacukrok sorakoznak. Tegyünk el egyet, s dobjuk a kanál üblös részébe, mire Chump a felső polcra repül, a paprika mellé. Blounttal álljunk a polc alá, készítsük elő a csirkecombot, majd Chumppal szagoljunk a paprikába, s a kitüsszentett paprikát fogjuk fel a csirkecombbal. Vegyük vissza a kockacukrot, Chumppal álljunk az egyik kliens kezére, majd Blounttal adjuk a kliensnek a kockacukrot, mire az fellendíti a kezét, és Chump felrepül, leszakítva nekünk egy darab spárgát. Blounttal dobjuk fel Othello egér ketrecére a WC pumpát, majd hajítsuk rá a kötelet. Korinnak adjuk át a kövünket, mire megengedi, hogy használjuk a varázskardját. Most menjünk vissza a sárkány barlangjához, öntsük a lovagtól kapott üvegcse tartalmát a kádba, majd tegyük a pénzérmeinket a barlang egyik nyílásába, a villát a másikba, s szúrjuk rá a csirkecombot. A sárkány kijön, kezdi magához húzni a combot, de a villa nem engedi. Ezután kidugja lent a fejét, s beleszagol a kádba. Mivel beleszórtuk a kotyvalékot, megbékél, készül, s szolgálatunkba áll. Mielőtt visszatérnénk a kocsmába, vegyük vissza az pénzünket. Othellonak adjuk oda az érmét, s cserébe megkapjuk a kulcsot az egérlyukhoz. Nyissuk ki a kis ajtót, s eresszük fel a sárkányt, aki egy bilétát hoz ki nekünk, amit a kapitánynak kell adnunk. Cserébe kapunk egy levelet, melyet a városba kell átadnunk egy személynek. Ne felejtsük el visszacserélni az egérnél a kulcsot a pénzre, s máris mehetnénk... de ha már Korin felajánlotta varázskardját, használjuk is ki: nézzünk bele a kard gömbjébe, s megpillantjuk Wynnonát, amint Fourballustol próbálja megszerezni a rontás talizmánját.

Fourballus egy toronyban ül, s onnan kéne lerobbantani. Vegyük fel a fabotot, s lökjük meg vele a kovakövet, mire a csuhás elkezd beszélni, s közben leesik a koponyája. A csuha mögül Ooya ugrik elő, a nagy varázsló. Vegyünk magunkhoz egy kis puskaport, a fabottal pattintsuk le a koponyáról a sisakot, majd húzkodjuk ki a hernyó szőrszálait egyenként. A kovával szeljük szét az ősinka pánsípját, majd ugyancsak a kovával vágjunk bele a fatörzsbe. A sisakkal merítsünk egy adag gyantát, ami a fatörzsből buggyant ki, majd lássunk hozzá a dinamit gyártásához: tegyünk a kőre egy pánsípdarabot, töltsük meg puskaporral, tegyünk bele kanócot, ragasszuk be, majd hajítsuk a torony különböző részeire. Sajnos van két rész, amit nem sikerül lerobbantani, túl kicsik a dinamitok. Az egyik dinamitnak szánt csőből készítsünk furulyát a kovakő segítségével, s adjuk oda az inkának. Ő egy sast hív elő dallamával, ugorjunk a hátára Ooyával, s így a varázsló el tudja emelni Fourballustól a rontás talizmánját. Ooyával növesszünk hajat a koponyának (jó lesz kanóc helyett, ha elfogy) majd Wynnonával készítsünk egy dinamitot, s hajítsuk a kőre, ami alatt egy csíra rejtőzik. A kő eltűnik, s Ooyával növesszünk a csírából egy termetes bambuszt, tárjük le Wynnonával. A vastag bambusz megfelel nagy dinamitnak. A további lépéseket azt hiszem fölösleges leírni...

Ha megvagyunk, Blounttal kimehetünk a városba. A mami házának tetejét foltozzuk be az esernyő segítségével, s cserébe egy melegítőt kapunk. Azt helyezzük a tojásra, mire abból kikel egy madárka. Menjünk be a házba, ahol a kapitány címzettje lakik, adjunk neki pénzt, majd a levelet. A levél tartalmán feldühödik, összeggyűri, s egyenesen a polcon álló egérre hajítja, akit agyonüt a papírgombóc. Most már levehetjük a polcról a boababa tojását és a kulcsot. A kulccsal nyissuk ki a lámpát, mire Blount megpillantja a lámpa fénykörét, s ez úgy hat rá, mint a holdfény, amitől farkasemberré változik. Ebben az alakban dobjuk le az emeletről a szekrényt, majd a felső polcról ugorjunk rá. Egy kalapácsra lelünk, amivel zúzzuk be a lépcsőfeljáró alját, s emeljük el onnan a madárcsalogató sipot. A kalapáccsal verjük ki a fickóból a pénzünket, vegyük fel a spagettit, majd ugráljunk egyet a díványon, mire abból kiszakad egy rugó. Ugorjunk a rugóra, s az felrepít a szarvastrófea mellé, amiről a kalapáccsal verjünk le egy agancsdarabot, vegyük magunkhoz, s távozzunk.

Irány a város másik végében lévő labor, csengessünk be kétszer, mire az öreg alkimista beenged. Odabent két kézzel kell ügyködnünk. Jól jegyezzük meg: csak jobb kézzel vehetünk fel tárgyakat, a ballal pedig az eszközöket használhatjuk. Először is ki kell keverni egy adag növesztőszert. Ehhez tegyük a melegítőre a tojást, s a miután kikelt a boa-baba, a tojáshéjat tegyük a mozsárba, s törjük össze. Az eredményt szórjuk a turmixba. Az agancsdarabot tegyük az égetőre, az öngyújtóval gyújtsuk be, a egy kis égett szarut is tegyünk a turmixba. Végül öntsünk egy kis vizet a forralóba, dobjuk bele a spagettit, s gyújtsuk be. Az eredmény szintén a turmixba kerül. Keverjük össze, s máris kész a növesztőszer, amit töltsünk az egyik flaskába. Készítsünk még egy adagot, de azt ne a flaskába, hanem a boa-babába töltsük, s így segítőtársra teszünk szert.

Irány a szabadba, öntözzük meg a növényeket növesztővel. A boával kúszunk fel a virágon, ijesszük meg az ablakban álló nőt, aki elejti a levelét. Ijesszük meg mégegyszer, s most a kezéből a virágot hajítja el. Vegyük fel gyorsan Blounttal mindkét szerzeményünket, s irány a ház, ahol mint farkasember tevékenykedünk. Fulberttel - mert ez a boa böcsületes neve - nyomjuk meg a gombot, mire a háziszörny kap egy csirkecombot. Ugorjunk le Blounttal a háziszörny lakásába a kalapáccsal, s a csetepaté eredménye egy csont lesz. Emeljük fel a kisszekrényt Blounttal, s Fulberttel lökjük ki alóla a szappant. Irány a város, húzzuk meg a kart, mire egy kötél ereszkedik le egy súllyal. Ugorjunk rá Blounttal, s húzzuk meg a kart Fulberttel. Kúszunk Blount után a tetőre Fulberttel a kóron, s a két tetőt hidaljuk át Fulberttel, hogy Blount átmehessen a másikra, ahol egy kis fadarabra tehetünk szert. Nézzük meg a levelet az ablakban, s így az ailixír képletéhez jutunk (evvel tudunk majd repülni).

Irány a labor, törjük össze a mozsárban a csontot. Tegyünk a forralóba vizet, majd áztassuk ki benne a fadarabot. A desztillálóba helyezzük a virágszirmot, és gyújtsuk be. Az eredmény egy kis virágesszencia, amit az ázott fával és csontporral egyetemben helyezzük a turmixba. Az így nyert vitixírt töltsük egy flaskába. Majd irány a városka, ahol a növesztővel növesszük meg a madarat, majd fogyasszuk el a vitixírt (a madárra kattintsunk vele). Fulberttel álljunk a két tető közé, s Blounttal robogjunk a haranghoz, helyezzük bele a madárcsalogató sipot, mire egy másik madár jelenik meg. Szólítsuk meg a madarunkat, mire az oldalra fordul, s meglátja idereppent párját. Örömében elhullat egy tollat, s a vitixírtől vagyunk olyan gyorsak, hogy elkapjuk. Irány a labor, tegyünk egy kis vizet az ablakban lévő tálkába, helyezzük bele a szappant, majd a pénzérmével üzemeljük be a ventilátort, tegyük a kulcsot a szappanos vízbe, s a ventilátor segítségével készítsünk szappanbuborékot, ami beszáll a turmixba. Az ismert módon égessük el a tollat, s a hamut tegyük a turmixba. A mamiumot (az asztalon van) a virághoz hasonlóan desztilláljuk, s tegyük a turmixba, kapcsoljuk be, s az ailixírt töltsük egy üvegcsébe. Blount máris elrepülhet a következő helyszínre.

ÉRTÉKELŐ

grafika	88%
hang/zene	75%
kezelhetőség	80%
kihívás	95%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: *PC*
VERZIÓK: *PC, Amiga*

Hah, ez aztán a meglepetés: a leírás megszakad! Kénytelen vagyok így cselekedni - tudjátok, a helyhiány... A második rész is nyomdakész, a következő számban olvashatjátok.

K.G.

Kicsi a bors, de erős! Ez a közkedvelt mondás minden szempontból passzol a U. S. Gold legfrissebb csemetéjére, a Burning Rubberre. Egyrészt a játék "főszereplőire" gondolva látszik helyénvalónak az állítás, hiszen azok az európai, japán és amerikai szériaautó gyártás aprótermetű, de annál bivalyabb gépeinek sorából kerültek ki. Ki ne ismerné fel már messziről a hangjáról, alakjáról, az ezt követő menüben egy fura kérdés fogadott: merre óhajtok hajtani a rajt és a cél között? Nicsak, én eddig úgy tapasztaltam, hogy az autóversenyzős játékokban ez nem választás kérdése, hiszen a számítógép löki elénk az útvonal térképét, aztán csak bírjuk bevenni a kanyarokat. Személy szerint nagyon jó ötletnek tartom a dolgot, hiszen ezek után csak magunkat okolhatjuk, ha egy rövidebb, de "a-belünk-kifordul-tőle" hegyi szerpentinen elvérzünk, ahelyett, hogy a kicsivel hosszabb, de lényegesen lankásabb utat választottuk volna. Irányítópanelként a joystick helyett a billentyűzet is megtesszi, de a kézi váltóval szemben eleinte még az automata sebváltót favorizáljuk. A shopban kedvünkre vásároljunk, ne sokat tegyünk félre a következő körig (maximum 2000 egységet, amellyel az út közbeni sérüléseinket kalapálhatjuk majd ki), inkább nyomjuk távig a gázpedált, hogy minél jobb helyezést érjünk el, hiszen ennek függvényében "dől a lé". Mindezek után már döngethetjük is a flasztert!

BURNING RUBBER

szédületes gyorsulásáról a Ford Fiesta RS1800-ast, a Peugeot GTI-t, a Renault 5 Turbo-t, az Opel Astra GSI-t, az amerikai legendát, a Corvette-et, a XXI. évszázad erőgépét, a Mitsubishi Dodge Stealth-et, és még folytathatnám a sort. Ezek a "borszemek" adják a program savát, az igazi borsát azonban az ötletgazdag kivitelezés, a 12 különböző stílusú pálya és a frappáns befejezés biztosítja.

Az első meglepetés akkor ért, amikor egy másfél perces "intro" fogadott a játék elején, amelynek melódiáját a Utah Saints nevű techno együttes ihlette és valami kevés köze van az autóversenyt stílusához. Aztán rájöttem, hogy az őrült tempó és a villódzó effektek a hangulat fokozását és a száguldás érzését voltak hivatottak erősíteni - nem is sikertelenül. Miután remegve kiválasztottam a hőn áhított verdát (Európában a legtutibbnak a Renault 5 Turbo bizonyult, az Államokban pedig az általam eddig csak képről ismert GMC erőgépe állta leginkább a sorat), tehát

Európában 6 pályát kell teljesítenünk (Skócia, Nagy-Britannia, Hollandia, Franciaország, Németország, Spanyolország nagyvárosai), melyek közül az első kettőben a helyi szokásoknak megfelelően bal oldalon, jobbkormányos járgányokban kell tépnünk. A pályák előtt "beprogramozott" útvonal szerint kanyarog a műút, aztán a kereszteződések elé érve már jó előre figyelmeztet a visszaszámlálás, hogy derékszögű kanyar következik. Ha esetleg túlszaladunk rajta, még semmi nincs veszve, csak egy kicsit eltértünk az eredeti útiránytól és esetleg hosszabb és rázósabb lesz, mint a beállított. Akkor ügyeljünk különösen a kanyarbevételre, ha a "T-Junction", azaz "T-kereszteződés" felirat is villog a képernyőn, ugyanis ilyenkor csak jobbra, vagy balra mehetünk, az egyenes út le van zárva és arra haladva a halál karjaiba futunk (és a 3 continue-nkből egyet el is puskáztunk...). Ne sűrűn csókolódzunk az útszéli fákkal, a keritésekkel és a kövekkel, mert ha a Damage eléri a 100%-ot, akkor ismét repült egy életünk. Az egész játékra igaz a "lassan járj, tovább érsz" elv, tehát ésszel adagoljuk a gázfröccsöket!

Az amerikai kontinensre átérve ismét 6 új pálya terpeszkedik el előttünk, de ezeket a mai erőgépek államokbeli csúcsmodelljeivel könnyedén (na azért annyira mégsem...) átszelhetjük. Washington, New York, Rushmore, Los Vegas, Los Angeles, és végül a bikinis Florida - ugye nem hangzik olyan lehangolónak! A tájat esőkabátos és szárfőkat cipelő emberek, neon útjelző táblák, fűcsomók, homokbuckák tarkítják, úgyhogy nem fogunk unatkozni ezen a kontinensen sem.

Még néhány szót engedjetek meg összegzésképpen. A játék az "emberközeli" autóival, az újításképpen bevezetett úttervező opciójával, a rengeteg pályájával igazán megnyerő benyomást kelt. Picit nagyobb figyelmet kellett volna szentelni a pályák változatosabbá tételére, az autók grafikai kialakítására és a hanghatások feltuningolása sem ártott volna.

.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	78%
hang/zene	75%
kezelhetőség	83%
kihívás	30%

ÖSSZHATÁS 78%

TESZTELVE: *Amiga* 576 KB
VERZIÓK: *Amiga*

INNOCENT UNTIL CAUGHT

A Psygnosis cég neve mellé addig leginkább csak jól sikerült akciójátékokat jegyezhettünk. Most azonban úgy tűnik, az a cég is lehetőséget kapott a LucasArts által uralt kalandjátékok piacára, s kiadták első ilyen stílusú művüket, az "Innocent - Until Caught"-ot.

A játék - mint az a képeinken is látható - igen szépre sikeredett, mondhatnánk úgy is: első próbálkozásnak egyáltalán nem rossz! A program introjában - s még majd a cselekmény során az átvezető képsorokban - lévő ürjelenetek egyszerűen csodálatosak, mintha nem is egy monitor előtt ülnénk, hanem inkább egy moziban. Maga a játék grafikája egyébként leginkább egy Sierra játékra emlékeztet. A képernyő alján, a control-panelen a következő dolgokat láthatjuk: először is egy kis információs ablakot, ha pl. vizsgálódunk, itt jelennek meg a vizsgált képrészlet, s ha valami értelmes tárgyat látunk, a tárgy neve is. Ezután a cselekvés-ikonjaink következnek, azokat felesleges megyörgetni, hiszen mind grafikusan van ábrázolva. Végül jelennek az leltárelemek, ami tulajdonképp egy Windows szerű elrendezés. Ez utóbbi megoldás véleményem szerint elég ötletes, bár amikor már sok tárgy van nálunk, néha kaotikusnak tűnhet. Ennek elkerülése végett, ha a STATUS ikonra clickelünk, nem csak a játékban elért statisztikáinkat csodálhatjuk meg, hanem a későbbi esetleg még hasznosnak vélt tárgyainkat betehetjük emberünk kabátzsebébe. Zsebünk egyébként majd kleptomániánk kielégítésére lesz nélkülözhetetlen, de erről majd később. Itt, a STATUS menüben találhatjuk még a load-save opciókat is.

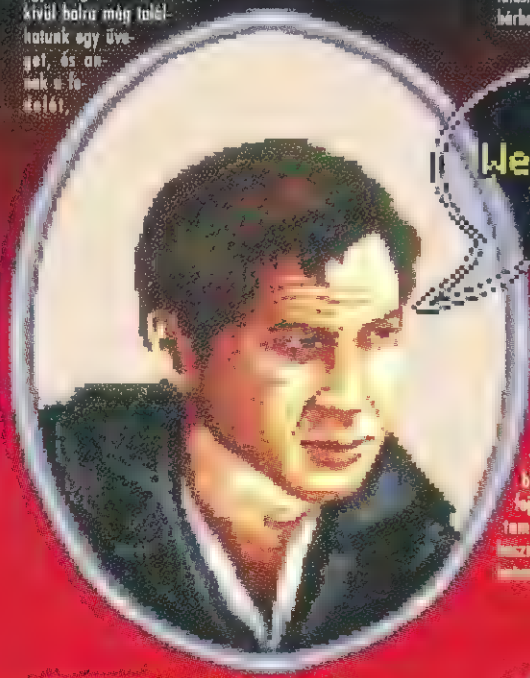
A kronodátum szerint 17104.24-et írunk. Jack T. Ladd ebben a szépen kis piti árkolanderek életét, s kisebb-nagyobb üzletei sorba csak egy dologról feledkezett meg: adót fizetni. Ezen a napon nincs szerencséje Ladd barátunknak. Miker épp le akar szállni a Tayte-re, hogy egy kis alkoholt öntsön magába, egy idegen hajó jelenik meg, a magába szippantja. Vendéglátói úgy tűnik, nem túl kedvesek hozzá, de aztán a vallatóteremben kiderül, hogy mi is ennek az oka: a hajó tulajdonosa ugyanis nem más, mint az I.R.D.S., azaz a galaktikus adóhatóság. Jack kénytelen elfogadni egy ultimátumot: 28 napon belül fizet, mert ha nem, vadászni fognak rá, s ha elkapják kénytelenek lesznek emberünk létfontosságú szervét pénzzé tenni.

Érthető hát, hogy végül megérkezvén a Tayte-re későnknek nem túl vidám a kedélyállapota. Ha megnézzük az adóhátralékainkról szóló listát, még reménytelenebbnek tűnik a helyzet. A váróteremben a padon valaki otthagyta az ítélevét, azt vegyük gyorsan magunkhoz, majd irányozzuk be magunkat jövetelünk eredeti céljához: a bárba. A pultnál két pasas italozget, s az egyik farzsebéből kikandikál valami. Ezt lovesítsük is meg gyorsan, ami mint kiderül, egy zálogcédula. A bárban ezen kívül balra még találhatunk egy üveget, és annak a felét, amit nyomban csavarjunk is az üvegre. Felvehetjük ezeken kívül még az újságot is. Ezután látogassuk meg a helyi zacit. Adjuk oda a tulajnak a cédulát, amire ő egy fényképezőgépet nyom a kezünkbe. A gépben legyen film nincs, de a vaku még hasznos lehet. Ha már itt vagyunk, rejtsük el a kabátzsebünkben a kaku kétszer vázát, s tévezzünk. Az üzleten kívül üríttsük ki a vázát: egy rógéspapír kerül elő.

Most a sikátoron keresztül jussunk el a készenlétben lévő kabátoz, annak a kényszerénél találhatunk egy kennektort, amivel töltsük fel a fényképező vakujót. Ezen kívül vegyük fel a földről az olajozót, a szemétben turkálva pedig a méretes tojást. Visszatérve a sikátorba villantsuk rá a koldusra. Csörjük el a pár másodpercre megvakuli csavargó kalapját. (Kedves emberek vagyunk.) A kalapban turkálva máris némi zsebbe jutottunk. Ugyanitt még vegyük magunkhoz a gumicsövet, a zsákot, és a pohár italt, amit oda is adhatunk vagy valósképp a koldusnak. Akkor most már igazán megszomjaztunk. A bárban üljünk le az első székre, és rendeljünk. (Drink...; Don't be... Gimme the...; Never mind...) Ezután egyik üres automatát pedig valaki feszegetni próbálta, de a csavarhúzója beszorult. Olajozzuk meg, s így máris ki tudjuk húzni. Beszálljva a metróba, egy oersolas pokokkal lehetünk gazdagabbak. Utazzunk a következő, azaz a The Hill állomásig. (Ha később, amikor már minden állomást végigjártunk, az utazást át lehet majd ugrani a kocsiban lévő pesztor segítségével.) Egy múzeumhoz, és Gil Savage házához jutottunk. Vegyük fel a kapu mellől a gombát, majd mutassuk a gyűrűnket a kamerába. Mondjuk a kamerába, hogy vissza akarjuk adni (I've found...), majd ismét mutassuk fel. A házba érve adjuk oda a gyűrűt Savage-nek, és beszéljünk vele. Kérjünk tőle munkát. (Do you have...) Szerencsére pont akad egy kis dolog a számunkra. Három dolgot kell ellopnunk: az Ötös Kubaula Madár fajtáját, Renato Spangle szobrát a múzeumból, végül néhány kötvényt a CitiCit Bankból. Itt most ekkor kezdjük munkánk.

A metróval a következő megálló a Regursi. Itt tűksük meg az üvegünket a [illegible] kocsinál majonézzel, s vegyük fel a kocsigat is. Balra egy megtermett légy repked, azt fogjuk el a majonézes üvegünk segítségével. Hívjuk be ekkor már a rendőrséget is. Kérdezzük az ügyeletest, hogy épp mit dolgoznak. (Hey man...) Ezután ha a rendőr válaszában a "drag bust" szavakra clickelünk, a legutóbbi kábítószerügyükről kérdezhetjük. Erre elmondja, hogy elfogtak egy két Szindikátus tagot, de el kellett engedniük őket. Kérdezzük, hogy miért? (Why did...) Kiderül, hogy kábítószer helyett csak lisztet találtak náluk. Mivel a liszt nem úgy szól, kérjük el. (Let me take...) Ismét metrózzunk. Az [illegible] egy gyerekkel és az apával találkozhatunk. Szúrjuk ki a gyerek léggömbjét, és tegyük el a léggömbből megmaradt zsinórt. Most pedig térjünk vissza Bodside-ba, a városba, s a kupinál álló kalabábemberek mutassuk fel az útlevelünket. Ezután nyugodtan beszélhetünk, ahol pedig vegyük fel a sétapálcát, s az asztalról a parfümöt. Adjuk oda a madámnak a vázát, és beszéljünk vele. Kérjünk valami ellenszolgáltatást. (Can I have...) Egy kis kabátzsebet kapunk tőle, amit szintén az asztalon találhatunk. Mielőtt távoznánk még egy dolgot kell megszereznünk: a recepciónál lévő hülgy egy rágógumin csámcsog. Időnként odaragasztja az asztal széléhez, ilyenkor kell nekünk azt eltávolítanunk. Nézzünk el ismét a büfékhez, adjuk oda a motorcsónak főnökének a kabalafigurát, és beszéljünk vele. Kérjük el a figurát cserébe a hűvelyes kabátját, mely egy csomó aprópénzzel van díszítve. (I like your...; Could I borrow...) Kérésünket teljesíti is, s az összes aprót a zsákunkba szórja. Menjünk vissza a bárba, s beszéljünk a kiszolgálórobottal. Miután az vár a rendeltetésünkre, a csavarhúzóval gyorsan assünk neki, és szedjük ki belőle a vezérlőkártyáját. Műszaki tehetségünket igénybe véve szereljük össze a kártyát a magnóval, majd menjünk a büfé mögötti kikötőbe. Próbáljunk felmenni az állatkert élelmet szállító hajóra, mire egy őrrobot jön elő. Az immár összeszerelt távirányítónkkal holonditsuk meg a szerencsátlan őrt. Miután az őr elkerülődött [illegible] menjünk el fizetni.

Miután kiszaladunk, a mögé bújunk kicsit csendesítjünk leszünk szemtanúi, mely során a legnagyobb galaktikus maffia, a Szindikátus embereitől ott marad a földön egy gyűrű. Azt vegyük magunkhoz. Az italból visszajárót pénzbeli, és a régi kábítói helyettünk egy a mellé mellé [illegible] megtervezett "pegyet". Most kiszáll légpen is folytathatjuk a játékot: vagy a zacisnál keresztül fogunk megbízóinkkal kapcsolatba lépni, vagy közvetlenül a Szindikátus fejéhez, Gil Savage-hez mehetünk. Én inkább az utóbbit választottam. Menjünk le a zacisnál lévő metróállomásra, s a korláton helyezzük el az imi "pegyünket". [illegible] Ezen az [illegible] egy [illegible]



Well, helloooo there!

gyük fel a kerítésre a te[illegible] szopkó[illegible]val a szélbe. De egy szőnyeget kapunk cserébe. Ezután [illegible]unk vissza a lejtőhöz. Mikor odaérünk, pont jönnek az ellenkezőből a rendőrök, s nemcsak nekünk sikerül felkapaszkodnia a kocsiba, így kis utazás után az ellenkező üvegbúrában kötünk ki. A sziklán ücsörgő szörnyet fújjuk le a porfűmünkkel, majd készítünk egy újat a pókcukrból, és a szemébe. Szedjük le a földön lévő rácsról a szalmát, s nyissuk fel a rácsot. Vegyük fel a szakadékba lógó indákat, és a földről a botot. Az egyik indát dobjuk le a lyukba, hogy le tudjunk mászni, a másikat pedig kössük a botra, s az újat használva lőjük fel az üvegház tetejére. Immár át tudunk lendülni a szakadék felett. Elkötettünk hát a Kahoula modár fészkéhez, most már csak meg kell ütnünk hetüggal az útunkat keresztező húsevő növényt, és ki kell cserélnünk a tejásunkat a Kahoula modár tejására. A metróhoz a lyukon le, a csatornán keresztül juthatunk vissza. Az első tárgy tehát megvan, akkor most foglalkozzunk a szaborral.

Menjünk a múzeumba (The Hill-nél), ahol egy üvegbúrában megtalálhatjuk a kívánt szaborat, de persze ha csak simán közzé-

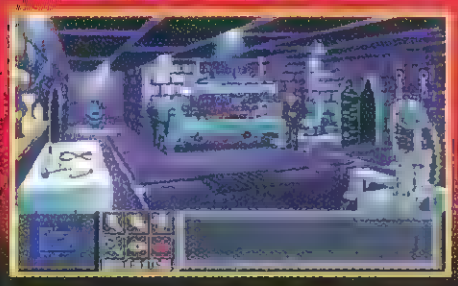
lőzésre kész a fegyvertünk, használjuk tehát, és tölszünk meg a búrát. Miután a bóra megropodt, vegyük fel a kavicsot, s az előbbi műveletet addig ismételjük, amíg a szabor ki nem esik a szőnyegre. Ekkor már csak meg kell rántanunk a szőnyeget, s megvan a szabor is. Mehetünk tehát bankot rabolni.

A bank a Regnegri állomásnál található. Először szólunk be az ablakok mögé, hogy foglalkozzanak velünk vége. Ekkor kinyílik egy ablak, beszélünk tehát a kisszőnyegen. Mondjuk, hogy szőnyeget akarunk nyitni (I'd like...). Ekkor kéri a pénzünket, mondjuk hát neki a szélünket. Ez azonban nem fér be az üveg alá, ezért alkalmat az ajtóhoz. Csengessünk be. Egy pucér nyit ajtót, s elveszi a pénzünket. Csengessünk ismét, hogy a szélünket miért nem adják vissza. Ekkor az ipse értelmetlenül, hogy milyen szélünk van szó, és szerencsétlenül rugaszuk a rúgásunkat az ajtó zászerkezetére. Ügyfélszolgálatunk [illegible] az ajtó most már nyitva lesz, menünk tehát be, ahol a [illegible]

Masszunk be a keletkezett lyukon. Balra meg is pillanthatjuk a keresett kötvényeket, ám útunkat néhány láthatatlan sugár keresztezi. Durrantsuk ki a lézerszerkezetünket, s az így kilökődő vált sugarak közül immár nyugodtan átsétálhatunk. Ha megvannak a kötvények, jelentkezzünk Gil Savage-nél a bérünkért.

Mikor megérkezünk, már gyűlnek a Savage körül álfátkodó gazfickók. Miután azonban [illegible] lesodtuk [illegible] A rendőrökre szólításunkat tartójában eszmélünk, így persze azonnal [illegible] kerülünk, s a kedves bíróság 200 évi börtönt szab ki ránk.

A börtönben lesz persze roppantul unalmas. Üljünk le az ágyra [illegible]. Miközben beszélünk azon morfondírozik, hogyan fogja szúnyog a Perse csatornát nézni, valami bepotyogva az ablakon. Vegyük fel és vizsgáljuk meg. Egy kis különös szerkezet, melyet vegyünk is használatba. Sikerült elkápráztatnunk a fiúkat, de a szabad levegő helyett egy utcák rejtelme kerülünk. Itt találkozunk a kissé [illegible] Norm-mal, akinek a [illegible] 'fantasek'.



Piszkéljuk meg a csavarhú[illegible] egy pokrócot, azt dobjuk [illegible] (Ezzel az csak [illegible] szőnyeg vette.)

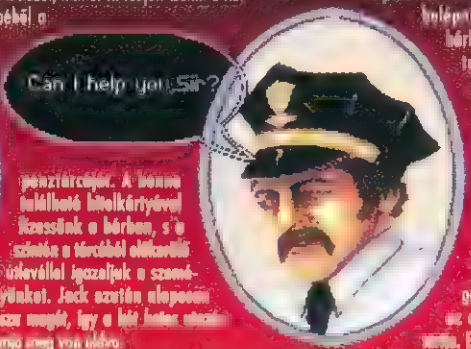
Vegyük az útunkat az East Eruk-i [illegible] alkoholfőzőbe. Itt vegyük elő a fénymásolatot, hogy hőtünk megoldja a pénzügyi [illegible] terem falát vezető utat. Ismét pillantsunk a fénymásolatra, így egészen pontosan meg lesz az a hely, amely legközelebb esik a pénztárterembe. Ha az éléskamrát beszéljük a gyerek egyszerű, érdekes dolgokat hallhatunk egyes gombokról és egyes kapcsolókról, tehát azt itt az idő kipróbálnunk. Helyezzük el a gombokat a csatorna bemélyedésébe, s vezessük ki a lényünket...

Nyissuk fel az így láthatóvá vált [illegible], s mászunk le. Itt egy kis párbeszédet folytatunk, egy egész kis [illegible] Norm-mal együtt felderítjük, s megszólítani a kijáratot. Na kijutottunk, siessünk el jobbra, s [illegible] használjuk a szerkezetünket. Az apró műtyűrökkel valahogy egy [illegible] alakul ki, amivel bőszín tévozunk.

Egy hatalmas hajóra érkezve megtudjuk, hogy a Szövetség titkos ügynöksége hozott ki minket a börtönből. Beszélünk az ügynökkel. Kérdezzük, mi akarnak velünk? (What do you...) Kiderül, hogy a Shmul nevű bolygón egy diktátor, nevezetesen Grand LordMaster P'PuuD'P'Pau vette át a hatalmat, s állítólag egy szupar-fegyvert fejlesztett ki, mely egész csillagrendszereket képes elpusztítani. Ezt a fegyvert, a Transatron-t kéne nekünk ellopni. Kérdezzük, mi a teendőnk. (Okay, what...) Turistaként kéne a Shmul-ra utaznunk.-világosítanak fel. Más választásunk úgy sincs, fogadjuk el az ajánlatukat. (Okay...)

A turista cirkálón hősünk ismét

unatkozik. Vegyük fel a könyvet, bár beleolvasva nem sok hasznát vesszük. A szobánkból vegyük még magunkhoz a virágot, amit a folyosón rögtön adjunk is oda a szerelmespárnak, így, hogy a fény feljebbemelte a kezét, immár ki tudjuk csenni a fiú farzsebéből a



pénztárcáját. A bennemaradt hitelkártyával lezsebbük a bőrben, s a szinésze a térdéhez elkészült útlevéllel igazoljuk a személyünket. Jack azután elsőszámú ügyszerű mondja, így a két fontos utasítás programja meg van oldva.

Miután felszámoltuk immár a Shmul-ban, beszéljünk a vámossal. Bemutatkozhatunk a saját nevünkön is, de Luzsi Quinn néven is. Kérdésre válaszolunk, hogy vakáción vagyunk ("I'm on vacation.") és kérdezzünk is el tőle. Kérjük meg Harm-at, hogy ideigenítse az itt élő "lányait" (Go and...), s szedjük el szépen a kalauzokat a tőkapránsat. Vegyük utánfutót az Shmul-bőrbe, s beszéljünk az odaérő clarkkal. (What's your...; Do you...; Why are you...) Ebben az, hogy a diktátor lakosztunk az [illegible]

Hulozzat, mert reménytelenül szerelmes a diktátor lányába Ruthie-[illegible]

Beszéljünk az elnökkel! (Are you...) [illegible]

Sokat ugyan nem tud segíteni, de első egy ilmenkódoszt, amelyhez elvesszünk tőle. Van benne egy fekete [illegible]

(I'm [illegible]; Do you...; [illegible]) [illegible]

csavarközével a kocsikulcsot állítsuk össze egy [illegible]

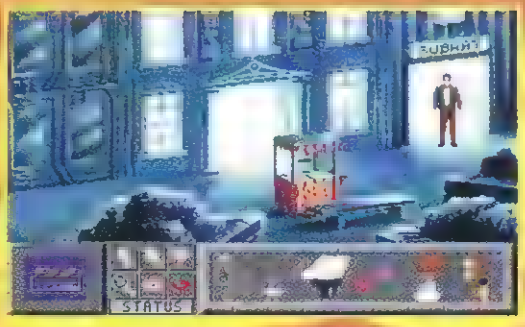
[illegible] hát végre Ruthie-vel, aki pe[illegible]

[illegible] fürdőben jelenik. (I've got...; I have...; It's a private...; I'd like...) Luck végül nem tud ellenállni mosolya, s miután egy varsovamegbízással [illegible]

szerezzen egy öröklét (Can you...), s miután visszatért, [illegible] el [illegible] (Listen up...) A terv [illegible] transatron. Nem [illegible] ölözve [illegible] STATUS menüt [illegible] a ruhát, és irány [illegible]... Valami [illegible] történhetett, bent ugyanis [illegible] várnak ránk.

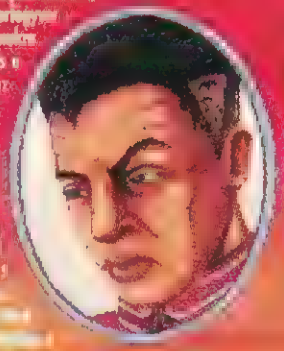
Tehát újra börtönben vagyunk. Nézzünk ki az ablakon, ahol akkor Harm jelenik meg. Kérjük meg, hogy beszélje rá Ruthie-t, hogy szabadítson ki minket. (It's about...; Get...; Give her...) Az üzenet megfogalmazásához a legjobb lírai tudásunkat kell elővennünk. (A mesekes gondolatunk helyett inkább mindig az első sort válasszuk.) Ha minden OK, Ruthie még pont időben fog a kiszökésünkhöz közbelépni. Keressük meg őt a bárban, s kérdezzük, mit tud a Transatron-ról (What do you...) Válasza egyszerű: semmit. De más titkos dolgokról kérdezve (Do you know...; Tell me...) megmutat valami kis kristályt, ami azonban nem csak pénzügyi dolgokhoz használható. Ezt az apja mindig magánál viszi. Ez minket is érdekelhet, tehát ugyanúgy tovább, hogy hol van az apja. (Where is...) Miut ezt megtudtuk, SkyCity-ben, más csak az a kérdés, hogy, hogy juthat oda. [illegible] saját kérjük. (How do I...; How can...; Can you...) Ruthie szerencsére kaunk egy utazási engedélyt, amit más csak fel kell regisztrálnunk egy irodaro, amiba órán belemászunk. Keressük meg Harm-ot, s kérjük el kocsiját. (Go to the...) Miu [illegible] a [illegible] ezt a kéz, tehát óra fel.

A gépen utaztán [illegible] a [illegible], [illegible] a pénzt a mentőkabinban, de persze Harm rögtön meg is mondja a belékkapcsolt ügy SkyCity [illegible] kötnek le. Az épületbe érve, miután Harm nek sikerült a fiúkat hazavágnia, induljunk fel gyorsan. Fent menjünk ki jobbra a hangárba, s az vegyük fel a pajzsot. Menjünk vissza Harm-hoz a [illegible] a szobában [illegible] dokszi [illegible]



kérjük el az ő kulcskártyáit. (Have you got...; Can I...) Ezzel immár ki tudjuk venni [illegible] Ruthie-t a vezérlőterem [illegible] helyezzünk be a vezérlőterem [illegible]

[illegible] kezében lévő pipe. Próbáljuk meg megelőzni a saját pénzügyi problémáinkat: használva a pipát utaljuk át az adókártyáinkat a [illegible] Sil Savage számlájára. (Milyen jó jött az a szám-[illegible]!) A pip azonban valamiért még nem működik. Menjünk ki a [illegible] ferendőbe, s pajzsunk vesszük, ugyanis időközben megérkezik Ruthie apja. Beszéljünk a diktátorral. * felvilágosít minket, hogy a szerkezetünk jól szerelve a szerkezetünk [illegible] s hogy ők is csak a saját hasznukra akarták fordítani Transatron-t, ugyanis a Transatron nem más mint az amit az [illegible] Beszereltünk. Fogadjunk vele, hogy nem fog sikerülni a pipa (I [illegible]



[illegible] meg Ruthie-t, hogy legyen a feleségünk. A veszélyzetre tekintettel beleegyezik, tehát ismét fogadjunk, s

ÉRTÉKELŐ

Grafika	82%
Hangjatek	80%
Játékmenet	85%
Élvezet	65%

ÖSSZHATÁS 83%

TESZTELVE: PC 576bpm

VERZIÓK: PC

KASTÉLY

Kiadja az 576 KByte

Megvásárolható minden 576 KByte shopban illetve megrendelhető az újság címén.

Meglepetésként KIKUGI

TETЯIS

APRÓHÍRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelenteni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetűkkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rublikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután elküldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

Hirdetési árak:

Magánszemélyek: az első 5 sorig 240.-Ft + 25% ÁFA = 300.-Ft minden további sor 100.-Ft + 25% ÁFA = 125.-Ft

Közületek: az első 5 sorig 480.-Ft + 25% ÁFA = 600.-Ft minden további sor 200.-Ft + 25% ÁFA = 250.-Ft

GÉPTIPUS: ❑ PC ❑ C-64 ❑ AMIGA ❑ EGYÉB

ROVAT: ❑ CSERE ❑ KERES ❑ KÍNÁL

OPCIÓK: ❑ VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) ❑ INVERZ (+50% FELÁR) ❑ KERET (+50% FELÁR)

NYEREMÉNYESŐ

Az előfizetési Szuper Akció tovább tart 1994-ben is!
Ha 1994 június 30-ig legalább fél évre előfizetsz az újságra, és Fortuna is melléd szegődik, a júliusi sorsoláson egy **SEGA MEGADRIVE**-ot és hozzá egy tetszőlegesen kiválasztott **SEGA** játékot nyerhetsz a budapesti vagy a győri **576 KByte shop** választékából. A sorsoláson törzselőfizetőink is részt vesznek.
1994-ben is érdemes előfizetni!

✻ MEGRENDELŐ ✻

Előfizetés = Biztonság!

Előfizetési díj:
- ❑ **negyedévre: 500.- Ft**
- ❑ **félévre: 950.- Ft**
- ❑ **egy évre: 1.900.- Ft**

Megrendelem az 576 KByte című lapot ..... példányban

Megrendelő neve: .....

Címe: .....

Irányítószám: .....

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjetek:

576 KByte
COMGAME GMK
1389 Budapest
Postafiók: 132

PROSZOLG

PC-re, AMIGA-ra, és C-64-re a legújabb és legjobb programokat megrendelheted a PROSZOLG-tól. Ha bélyeggel ellátott válaszborítékot küldesz, listát küldünk! Kérjük pontosan tüntesd fel géped típusát és a hozzá tartozó perifériáidat!

PROSZOLG

1399 Bp.
Pf. 636

Az előfizetők a lappal együtt minden hónapban megkapják a legújabb programok listáját.

APRÓ

AMIGA CSERE

• Amiga 1200-on programcsere postai úton. Gyula, Csaba, Berény és Békésiekkel személyesen is. Baji János, 5630 Békés, Kispince u. 3

AMIGA EGYÉB

• Amigások figyelem! Szombatonként 9.30-tól mindenkit várunk a számítógépes klubunkba. Címünk: Bp. XXII. Nagytétényi 35. (Budatétényi Műv. Közp.) Tel: 226-0559

AMIGA KÍNÁL

• Amiga 500 tartozékokkal eladó, esetleg IBM PC-re cserélem. Érd.: Molnár Zsolt, 2700 Cegléd, Czigle tér 3. Tel.: 06-53-310-354/22-es mellék 7-től 16-ig.

• Amiga 1200 sürgősen eladó. 10 hónap garancia! Altsach József, 2621 Verőce, Rákóczi út 38.

• Amiga 500, 1 MB, 120 játékprogram, tv modulátor, joystick eladó. 4032 Debrecen, Lehel u. 20. VI. 47. Csuka Gábor, Tel.: 52/340-673.

• Eladó 2 éves Amiga 500 bővítővel, Philips VGA monitorral, 150 jó, márkás lemezen játékokkal, joystickkal 49.900 Ft-ért. Érdeklődni az 1294-521-es számon lehet.

• Eladó: Amiga 1200 + 80MB winchester + 3,5" külső drive + Philips color monitor + 200 db floppy lemez. Teljes garancia! Ára: 95.000 Ft. Érdeklődni: Oláh Sándor, Budapest, Építő út 22/b.

• Olcsón eladó A500 bővítő, 512 KB, TV modulátor, Action Replay, MK 3+, joystick, lemezek. Árajánlatot kérek! Illés Tamás, 4400 Nyíregyháza, Vasutas u. 4. 42/342-650

C-64 CSERE

• C64 programcsere lemezen!!!!! Action Replay-t és leírást keresek!!!!! Cím: Cseh Balázs, 636 Balatonöszöd, Szabadság út 112.

C-64 KÍNÁL

• Eladó egy alig használt, jó állapotban levő Commodore SFD 1001 floppy. Tel.: 1-782-936, Göndöcs Roland

• Eladó C64/11 + magnó + kazetták + 2 joystick + örökéletek + szakkönyvek mindössze 12.000 Ft-ért. Telefon: 1407-030, cím: Kiss Attila, 1139 Bp. Szegedi út 6. VI. 27.

• Eladó 1 db C64 II + 1541 II floppy + magnó + Final 3 cartridge (10 oldalas leírással) + fényceruza software-rel + 70 lemez, 3 kazetta + 1 joystick, 2 szakkönyv 20 000 Ft-ért. Tel.: 1-756-587.

• C64 + 1541 floppy + 2 joystick + 6 eredeti játék lemezen olcsón eladó! Érdeklődni a következő címen lehet: Völgyesi Tamás, 2181 Ikład, Temető u. 1.

• C64 alapgép + magnó +floppy + 100 lemez + szakirodalom + 3 joy + printer programmal: 25.000 Ft-ért. Cím: Bánhegyi Árpád, 1192. Bp. XIX. Géza u. 3.

• C64 eladó! C64-magnó-floppy-joystick! Irányár: 23.000 Ft. Érdeklődni lehet: 2330 Dunaharaszti, Posta Sándor u. 3/a., Juhász Imre (du. 3-7-ig várom az érdeklődőket!)

• C64 + 1571 floppy + 40 lemez + magnó + 9 kazetta + 1 csillagászati és egy modul cartridge + 2 playeres joystick. Érd: 17-19 óra között telefonon: 114-8511.

• Eladó: C64/II + magnó, sz.f. beállítóval + 2 db mikrokapcs. joy + Action R., MK7 + kazetták. Ár: 20.000 Ft. Ugyanitt hangdigi 1200 Ft. Érd.: Miskolc, Debreceni J. 46/352-212.

EGYÉB CSERE

• Alien 3 vagy Final Fight II programomat elcserélném Desert Stricke-ra. Cím: Sárdy Tamás, 1027 Bp., Margit krt. 64/b. 4. emelet 8.

• Konzoltulaj vagy? Köztünk a helyed! A kártya csere klub egyre bővülő létszámmal várja további tagok jelentkezését. Ugyanitt eladó 90 db kazetta C64-re, lehetőleg egyben 12.900 Ft-ért, vagy darabja 2 és 3 száz. (Program hegyek) Bélyeges válaszborítékért listát és tájékoztatót küldök. Szűcs Sándor, 6440 Jánoshalma, Pf. 18.

EGYÉB KERES

• Keresek Enterprise-hoz programokat és joystickillesztőt. Szabó Sándor, 4300 Nyírbátor, Zrínyi út 82.

EGYÉB KÍNÁL

• Computer-zenék műsoros kazettán? Igen! Rendeld meg a következő címen: Lukács Krisztián, 6701 Szeged, Széchenyi tér 1. Pf. 2248., vagy a (62)-485-541-es telefonon. Ára postaköltséggel 270 Ft.

• Super Nintendo programok eladók! 4000 Ft/db. + utánvét! R-type, Outlander, Road Riot 4 WD, Lethal Weapon, Star Wars, Hunt for the Red October, Street Fighter II. Linke Rudolf, 1144 Budapest, Csertő u. 6-8. V.em.

• Eladó SNES kazetták: The Combat Ribes, Dragons Lair, Castlevania 4, Batman Returns, Super Mario Kart: 7000 Ft-os egységáron. Cím: Fekete Róbert, 1208 Bp. Szitás u. 46.

• Eladó garanciális 5 hónapos Super Nintendo olcsó áron vagy Amigára cserélném esetleg ráfizetéssel. Cimem: 7940 Szentlőrinc, Pécsi út 14/b. Ábrahám Tibor

• Eladó garanciális SNES + boti hozzátartozók + Batman Returns + S. M. Allstars, esetleg csere is érdekel. Cím: Szittás Endre 1045 Bp. Virág u. 22. 3. em. 13.

• Eladó C64-es magnó, 5,25-ös lemezek, 40 Ft/db, TVC játék prg-kazetták, NES + 2db játék, Citizen nyomtató. Cím: 8000 Szfvár, Fáy A. ltp. 10/d. 43, Kővári Zsolt Tel.: 22/328-181

• Sega Megadrive 4 db kazettával 25.000 Ft-ért eladó: A kazetták külön is megvásárolhatók. Tóth Tamás, 4400 Nyíregyháza, Derkovits u. 15.

• Eladó Entertainment System 2000, 13 beépített játékkal és két joystickkal 8000 Ft-ért. Érd.: Kocsis János, 2340 Kiskunlacháza, Vajda J. u. 1.

• Eladó Nintendo alapgép, programkártyák: Mario Bros, Iron Sword, Terminator 2. Ára: 25 ezer Ft. Érdeklődni a 216-1307-es telefonszámon lehet.

• TV-computer átégetve + játék programokkal eladók 7000 Ft-ért. Érdeklődni csak levélben! Cím: Szabó Géza, 2400 Dunaújváros, Gábor Áron u. 2/a. VIII. 4.

PC CSERE

• PC programcsere. Listát kérek. Keresem a Celtic Legends-et. Simon Zoltán, 1132 Budapest, Visegrádi u. 60.

• Szeretnél PC programokat? Cserélek, válaszborítékért listát küldök! Kévés János, 6230 Soltvadkert, Pf.8.

PC KERES

• PC-re keresem a Power Run c. játékot. Simon Péter Imre (JFS-CREW), 2000 Szentendre, Vásárhelyi Pál u. 5. Tel.: 06-26-316-994

PC KÍNÁL

• Megjelent a legújabb PC-s lemezújság karácsonyi duplaszáma. Megrendelhető 3,5-ös és 5,25-ös lemezen egyaránt. Cím: Brugós Gyula, 4220 Hajdúböszörmény, Gyökössy kert 7. 2/9. (Hugo) Ára: 160 Ft lemezzel és postaköltséggel.

• Eladó: 386 DX-25, 2MB RAM, 40 MB-os HDD, 1,2-es floppy, color SVGA monitor, CD-processor. Irányár: 74.000 Ft. Paulovits István, tel.: 252-7222/333. Csak délelőtt.

• **Beszédprogramot cserélek játékokra. Válaszborítékot küldök. Németh Krisztián, 7632 Pécs, Anikó u. 14.**

Nyereményeső!

A múlt évi előfizetési SZUPER AKCIÓ nyertese:

az 5219-es előfizetési szám tulajdonosa, Csekei Róbert, 2225 Üllő, Gyömröi út 82. szám alatti lakos.

Sok szeretettel gratulálunk neki, kérjük, hogy személyesen fáradjon be a budapesti 576 KByte shopba, ahol kedvére válogathat a kínálatból 30.000,- Ft értékben.

Akiknek nem kedvezett a szerencse, azok se legyenek elkeseredve, hiszen legalább fél évig havonta olvashatták az 576 KByte Magazint, és még sorba sem kellett érte állniuk - a postás házhoz vitte!

Természetesen idén is lesz SZUPER AKCIÓ, amelynek feltételeit a 13. oldalon olvashatjátok.

Bizonyára sokan észrevettétek, hogy hiányzik az újságból a Rejtvényoldal. Ennek rejtvénygyártó kollégánk szabadsága az oka, de ne aggódjatok, a februári számban ismét lesz fejtörő - méghozzá megújult formában.

Addig is lássuk az 1993/12 szám feladványainak megfejtését és a nyertesek névsorát. A keresztrejtvény megoldása a "Hely, ahol játszva vásárolhatsz" szlogen volt, az Aladdin rejtvényben pedig a következő nevek közül kellett hármat a borítékra írnotok: Aladdin, Abu, Jasmine hercegnő, Dzsinn, Jafar.

A keresztrejtvény nyertesei: Szabóné Polgár Edina (Budapest), Barna Attila (Gyöngyös), Jóna Viktor (Budapest).

Az Aladdin posztert nyerte: Lágler Krisztián (Budapest).

A nyerteseknek gratulálunk, nyereményeiket postán kapják meg.

Megjelent!

Az 576 KByte gondozásában megjelent az utóbb évek legnagyszerűbb magyar nyelvű kalandjátéka C64-re, a

KASTÉLY

16 oldalas kézikönyvvel, 3 lemezen, díszdobozban! Ha a dobozban található nyereményszelvényt 1994 március 30-ig visszaküldöd az 576 KByte címére, sorsolásan veszel részt, amelyen

AMIGA 500-ast nyerhetsz!

A program 999,- Ft-os áron (+ postaköltség) megrendelhető az 576 KByte címén (1389 Budapest, Pf. 132.) A kalandjátékkal egyidőben jelent meg az év C64-es meglepetése, a közkedvelt

TETRIS

és a televízióból jól ismert

KIKUGI

lemezen és kazettán. A logikai játékösszeállítás ára 699,- Ft (+postaköltség). A megrendeléseket szintén a fenti címre várjuk. Természetesen mindkét játék megvásárolható az 576 KByte shopokban is.

C-64 MAGNÓSOK FIGYELEM!

SZENZÁCIÓS KAZETTÁS ÖSSZEÁLLÍTÁSOKKAL VÁR BENNETEKET AZ 576 KByte BUDAPESTI, GYŐRI ÉS EGYÉB VIDÉKI BOLTJAIBAN. A LEGHÍRESEBB KLASSZIKUS JÁTÉKOK GYŰJTEMÉNYES VÁLOGATÁSBAN IS MEGVÁSÁROLHATÓK. PONTOSABB INFORMÁCIÓK A HÁTSÓ-BELSŐ OLDALON TALÁLHATÓK.

Köztünk a helyed!

1994 január 4-én nyílt a Cserepesházban a

PC KLUB!

Ha szívesen járnál egy klubba, partnereket keresel, segítség kellene, hardware problémáid vannak, vagy csak egyszerűen érdekel a számítógép - gyere el, szeretettel várunk!

Nyitva: minden kedden 16-20 óráig

Cím: Cserepesház, Zuglói Művelődési Ház, 1144 Budapest, Vezér út 28/B.

Ugye

Te

is

tudod, hogy minden pénteken 16-20 óráig vár Tatán a

GIGABYTE CLUB

a Magyar Zoltán Műelődési Házban!

Disposable Hero

Már nem is tudom, hogy mikor jelent meg utoljára Amigára szép és eredeti lövöldözős játék, ami még a magamfajta kalandjáték rajongót is huzamosabb ideig lekötne. Talán az Agony és a Project-X volt eddig ebben a műfajban a legjobb, ami azért elég furcsa, hiszen ezeket a programokat már jó régen dobták piacra, s azóta egy igazán jó shot'em up játék nem jelent meg. Legalább is idáig nem, ugyanis végre-valahára elkészült a Disposable Hero, a '93-as év egyik legnagyobb akciójátéka.

Az alapfelállás a szokásos: a földet vérszomjas, idegen lények támadták meg, akiket csak egy magányos hős állíthat meg (ezek leszünk mi). Szóval maga a kerettörténet már megint elég bárgyúra sikeredett, de sebaj, a nagyszerű grafika és hang majd kárpótol ezért az apró fogyatékosságért. Gyönyörűen megrajzolt ellenfelek százai fogják majd megkeseríteni életünket, nem is beszélve a pályák végén várakozó, szinte legyőzhetetlen főellenségekről. Természetesen menet közben alaposan feltuningolhatjuk hajónkat a gyárakban, ezek kék kupolás épületek, ahol jónéhány igen brutális fegyverrel szerelhetjük fel magunkat. Talán a legfontosabb egy jó hajómű beszerzése, ugyanis ettől függ, hogy űrhajónk mennyi fegyvert bír el. A játékban előre haladva újabb és újabb cuccokat fejlesztenek ki tudósaink, sőt, egy idő után átszállhatunk egy másik, lényegesen masszívabb (de sajna lassabb) hajóba. A gyárban baloldalt láthatjuk a rendelkezésünkre álló felszereléseket, köztük a nyilakkal lapozgathatunk. Az infoval leírást kérhetünk, a Use ikonnal pedig felszereltethetjük a dolgot a hajónkra. Az info fölötti kis táblán a piros csík mutatja hajónk maximális teherbírását, a sárga a jelenlegi megterheltséget, a zöld pedig az épp kiválasztott felszerelés súlyát. Magyarán akkor rakhattjuk fel a cuccot a hajóra, ha a sárga és zöld csík összege nem nagyobb a piros csíknál. Hál' istennek a már felvett fegyvereink egy-egy elhalálozás után sem vesznek el, úgyhogy valami minimális esély azért kínálkozik arra, hogy végezni tudjunk a játékkal (nagyjából 1%).

Szó ami szó, a játék készítői nem fogták vissza magukat. Már volt dolgom nem egy nehéz játékkal, de a Disposable Hero tényleg brutális. Alap fegyverzettel túlélési esélyeink a nullával egyenlőek, de még a legjobb felszereléssel sincs egyszerű dolgunk, a minden irányból tüzelő légvédelmi ágyuk, a hullámokban támadó ellenséges űrhajók se perc alatt kiirtják a tapasztaltabb játékosokat is. A vérbeli profiknak a főszörnyekkel fog majd meggyűlni a bajuk, ezek elpusztítása már tényleg embertelenül nehéz feladat.

A FŐELLENSÉGEK

1.pálya: itt még viszonylag egyszerű a dolgunk, mindössze egy jól megtermett lépegetőt kell lenyomnunk. Először a tetején lévő kilövőnyílást lőjjük szét, majd a fejre tüzeljünk.

2.pálya: végső ellenfelünk egy dinoszaurusz-csontváz lesz (te jó ég, már ide is begyűrűzött a dino-mánia?!?). Először csontos barátunk szemét lőjjük ki, majd a fején lévő púpot célozzuk. Ez utóbbit egy szarv is védi, tehát nem lesz könnyű dolgunk.

3.pálya: ezen a pályán kaphatjuk meg az új hajót, így aztán a főszörny is elég durva. Először az ágyukat szedjük le, majd a szörny fejére tüzeljünk.

4.pálya: vízalatti pálya, a főellenség nem is lehet más, mint egy furcsa tengeralattjárószerűség. Miután ezt kilőttük, előmászik egy különösen rusnya (és veszélyes) szörny, aminek legyőzéséhez már igazán össze kell szednünk magunkat.

5.pálya: ezen a pályán kissé rendhagyó lesz a főellenség, ugyanis egyetlen feladatunk az lesz, hogy egy szűk csőben repülve lézernyalábokat kerülgessünk. Nem árt, ha eddigre már beszereztünk valamilyen gyorsító szerkentyűt a gyárban, ugyanis lassú hajóval szinte biztos, hogy elvérzünk.

6.pálya: a végső csata. Első ellenfelünk egy jól megtermett robot lesz, aminek különösen kedves tulajdonsága, hogy csak a levegőben lehet megsebezni. Először a testét lőjjük, majd a lábait. Ha kirtottuk, végre-valahára jön a főszörny. Ez az aranyos figura baromi gyorsan mozog, rengeteg találatot kibír és persze pokoli pontosan támad. Ha már rajta is túljutottunk, már csak a jól megérdemelt megnyerés megtekintése van hátra. Erről csak annyit, hogy még a legedzettebb játékosok is fájdalmasan fel fognak sziszenni a végén.

Egy szó mint száz, a Disposable Hero egy eszméletlenül jó, ugyanakkor baromi nehéz anyag. A grafika egészen csodálatosra sikerült, a rajzfilmszerűen megrajzolt ellenfelek és a szép háttérgrafika igen kellemes összhatást nyújtanak. A zenére és különböző hangeffektekre szintén nem lehet panasz, a program hangulata pedig egyszerűen fenomenális, a játékos egészen belefeledkezik az idegenek gyilkolászásába.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

[illegible]	93%
[illegible]	89%
[illegible]	92%
[illegible]	90%

ÖSSZHATÁS 92%

TESZTELVE: *Amiga*

SETTLERS

A Blue Byte programozói ismét valami maradandót alkottak, a [illegible] gozták át egy szívmelengető gyönyörűséggé (nem mintha [illegible] volna magában is csodálatos). Az eredmény a Settlers [illegible] székéhez szegez mindenkit, aki a vonzáskörébe kerül.

A játék elején kell kiválasztanunk a játék jellegét, a START [illegible] pel. Ez lehet egy vagy két játékos egymás vagy kivü[illegible] játékos is irányíthat egy kolóniát, osztott képernyővel) [illegible] lás. Látható még a fővezérek képe is, melyekhez [illegible] jellemek tartoznak, agresszív vagy éppen kö[illegible] olyan, oki viccből elvágja az é[illegible] portré mellett található kö[illegible] solják: a kék csík a k[illegible] anyagok mennyiségét [illegible] melyeket tehát [illegible] künk kell k[illegible] zölt [illegible] intelligenciá[illegible] jó, [illegible] tehát [illegible] vesztü[illegible] günk [illegible] szükség [illegible] nehéz dolgunk (hövebben ki [illegible] más). A gyá[illegible] kerlés nehézsé[illegible] gi szintjét kedvünk szerint változ[illegible] beadásával. Változtathatjuk a "vi[illegible] számkombináció a vi[illegible] tathatunk - ez manójuk alig nagy baromság, mert úgysem tudjuk, melyik számsor mi jelent. Esetleg akkor jó, ha elkezdjük a játékot, majd látva a kedvezőtlen felszini formákat, kilépünk és akkor változtatunk. Azonban egy igazi stratégának erre úgysincs szüksége, mert Ő ugye nem folyamodik ilyen csalásokhoz. Na mindegy. Ennyi adminisztráció után akár el is kezdhetjük a játékot, nem gondoljátok? Nyomjuk is meg gyorsan a Start gombot.

A játéktérben a valódi világnak csak egy kis részletét láthatjuk, melyet az egér jobb gombjának nyomvatartásával, és az egér mozgatásával görgethetünk. A világok egyébként végtelenek, tehát egy irányba haladva egy idő után visszaérünk a kiindulási helyünkre. Az egér jobb gombjának megnyomásával a pointert helyezhetjük át. Az Options pontnál (számítógép ikon) további funkciókat állíthatunk be: két gyors balkatt előhívja az ott építhető épületek listáját (nem kell az első ikont megnyomni), vagy ha mást nem lehet építeni, akkor lerak egy zászlót. Két jobbkattot pedig a térkép hívható elő. Ha a jobb oldalon található kis órák valamelyikére nyomunk, akkor a pointerhez hívhatjuk a képernyőt bizonyos idő eltelttével, például megnézni, hogy hogy halad egy raktárunk építése. Van még egy SPÉCI KATT nevű funkciója is az egérnek (jobb nyomvatartása mellett balkatt), különleges feladatokkal.

Lássuk először az alapokat. A játék elején egy kastélyt kell építenünk, mely nem kerül semmibe, fekvése azonban nagyon fontos, hiszen ha például egy hatalmas erdő közepére tesszük, csak jópár órányi játék után juthatunk sík területre, ahová esetleg felhúzhatunk végre egy raktárat. Ezért egy kis tipphalmaz a helyes választáshoz:

-keress sík területeket;

-nem árt, ha van a közelben erdő, valamint néhány nagyobb gránittömb (kőkupac), mivel ezek az építkezés alapanyagai;

- jó, ha sok földalatti kincs (arany, vasérc, szén és gránit) van a területen, mert ezek szükségesek egy hosszú hadjárat megnyeréséhez. Ezek mennyiségéről a geológus ad [illegible] nagyságrendileg közli a képernyőnyi [illegible] mennyiségét (csak a palota helyének [illegible] használható). Ezek a kincsek csak a [illegible] alkalmazol egy SPÉCI KATT-et, [illegible] a területek, ahová építhetsz ka[illegible] később is alkalmazható, ilyenkor a [illegible] ket jelzi (az építési listán az [illegible] elállható házak, malom, stb), a [illegible] pedig az összes, kis és [illegible] igényű épületet (ide [illegible] mit építhetsz). Ahol [illegible] nyot kész - csak a [illegible] ott csak bánya [illegible] természetesen [illegible] hova építesz egy [illegible] akkor közvetlen [illegible] nyezetéből eltűnnek [illegible] építési lehetőségek. [illegible] megtaláltad a leg[illegible] helyet kastélyodnak, [illegible] meg az első ikont, és [illegible] egy pöznesor jelzi azt a [illegible] m építhatsz. Ezt a vasfüggönyt a katonai épületekkel [illegible] tolhatod ki - de erről majd később.

HÁZÉPÍTÉS - Ha már megvan a kastélyod, [illegible] alkalmazhatod az előbb leírt "épület-[illegible] egy helyet és az oda építendő épületet, megje[illegible] [illegible] vagy a terep lejtése, vagy kis épületről van szó -, [illegible] egy kereszt, ami azt jelenti, hogy előbb ki kell egyenlíteni a magasságkülönbséget, csak azután lehet elkezdeni az építkezést. Ha egy épülő vagy kész épületre spéci kattintasz, akkor megláthatod annak lakóját, az ott raktározott alapanyagokat, vagy ha még nincs kész, akkor azt, hogy mi épül ott. Természetesen egy építkezés csak akkor halad, ha építettünk hozzávezető utat.

ÚTÉPÍTÉS - Az alapanyagok, élelmiszerek, ércek szállításához természetesen utak is szükségeltetnek. Ezeket az utakat zászlók között húzhatjuk meg, elágazásokat is csak cölöptől indíthatsz. Ilyenkor hat kis téglalapot látunk a pózna körül. Ezek a terület lejtését jelzik, mely a szállítás sebességére van hatással. A zöld természetesen a sík területet, a piros a meredek emelkedőt/lejtőt jelzi, míg a sárga-piros kocka azt, hogy arra nem lehet új utat vezetni (mert már vezettünk egyet, fa vagy szikla áll az útban, stb). Az UNDO-val egy kis szakaszt vághatunk ki, visszajutva az előző helyre. Érdemes a meredek részeket kikerülni, mert két zászló között a sebesség a LEGMEREDEKEBB szakasztól függ, tehát egy hosszabb, de sík út is lehet sokkal gyorsabb, mint egy rövid szakadék. Ha más és más irányokból közelítünk egy póznához, változhat a lejtés szöge, tehát érdemes ezzel is próbálkozni. Minden zászló közé megy egy teherszállító serpa is, aki zászlótól zászlóig viszi az árut. Utat vízen keresztül is építhetünk, de csak két olyan zászló között, melyek közvetlenül a parton állnak. Van lehetőségünk útbontásra is, ilyenkor mutassunk rá a kivágandó szakaszra (ne a zászlóra), majd válasszuk az alul megjelenő ollós ikont egy spéci kattal, mire az eltűnik, ügyeletes szállítószemélyzete pedig hazamegy (ezzel az ikonnal egyébként felégethetünk egy kiválasztott épületet is). Jól gondoljuk meg ezt a lépésünket, mert ha mégis újjáépítjük az utat, emberünk nem fordul vissza, hanem jó messziről indul el egy társa. Ha spéci kattintunk egy zászlón, megláthatjuk egyes elágazásainak járhatóságát - a pipa az optimális, az X az akadozó forgalmat jelenti, tehát sok helyre csak ezen az egy úton lehet eljutni (az emberek nem tudnak elmenni egymás mellett, meg kell várniuk, amíg a másik

[illegible] hívhatunk egy zászlóhoz, aki felírja [illegible] (erről majd a bányászatnál lesz [illegible]

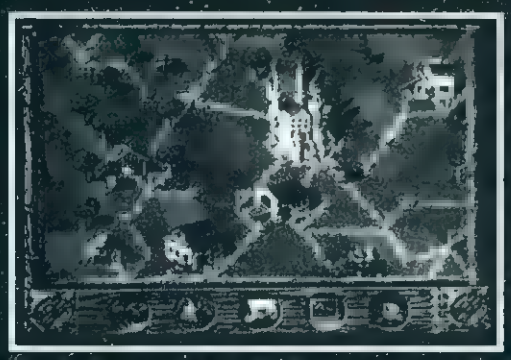
[illegible] is külön tájékoztat a program. [illegible]

[illegible] nyisége annyira lecsökkent, hogy el kellett indí- [illegible] csak a nyersanyagtermelő épületek építésére ad a [illegible] fűrészüzemek) [illegible] a rendes kerékvágásba.

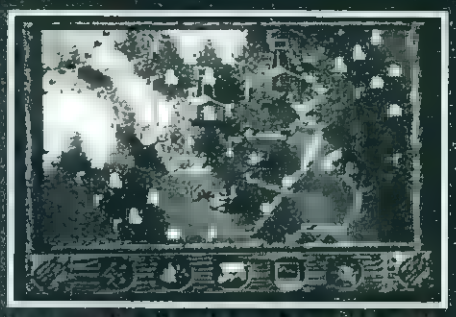
Most [illegible] a gyakorlóküldetésekre. Az [illegible] jelben leírom azt is, amiről ebben a részben olvashattok. Tehát:

1. KÜLDETÉS (térkép): [illegible] Ennek keretében építenünk kell egy őrkunyhót, egy őrtornyot és egy kastélyt. Az egyes épületeken zászlók is találhatók, melyek a következőket jelentik: a magassága azt, hogy mennyire van feltöltve lovaggal az épület (sorrendben 3, 6 és 12 lovag lehet maximum egy őrhelyen), míg a zászlón megjelenő kereszt a veszélyességét (minél vastagabb a kereszt, annál közelebb vagyunk az ellenséges határhoz). Az őrhelyekre egyébként azonnal elkezdenek aranyat szállítani, mely a katonák moráljét növeli. Azonban amíg a tornyokat építik embereink, lássuk a térkép kezelését: a térkép három kijelzési módja van, melyeket az első ikonnal állíthatunk:

- TÁJ (ilyenkor a domborzatot láthatjuk, rajta kis pontok jelzik az épületeket);
- TÁJ + ÉPÜLET (az előzőtől csak ebben különbözik, hogy a határokon belül területeket vibráló foltok jelzik);
- ÉPÜLET (eltűnik a domborzat, csak a foltok maradnak). Az ÉPÜLET módban a balról második ikonnal kirajzoltathatjuk az úthálózatot is, a harmadikkal pedig eltüntethetjük az épületeket jelző kis fehér pontokat. Itt jegyzem meg, hogy ha esetleg nincs kéznél a gyári leírás, akkor sem lesz gond a legtöbb épülettípus azonosítása, mert az egész játék nagyon logikus, élethű. Minden kis épületen van valamilyen, a házigazda tevékenységére utaló jel, például pajzs-, kalapács-, kifli-, aranypénz-, és hurkaalakú tégér az ajtó mellett, vagy egy facsemete, kivágott fa, téglادarab, hajó, halacska a ház előtt. Érdemes a gyakorlójátékokban is kipróbálni egyes nehezen felismerhető objektum funkcióját. Ha a küldetést teljesítettük, megjelenik egy kis üzenet, mi pedig választhatunk, hogy folytatjuk a a játékot, vagy kilépünk és áttérünk a következő gyakorlatra.

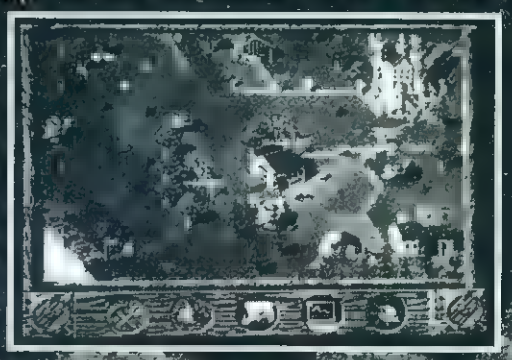


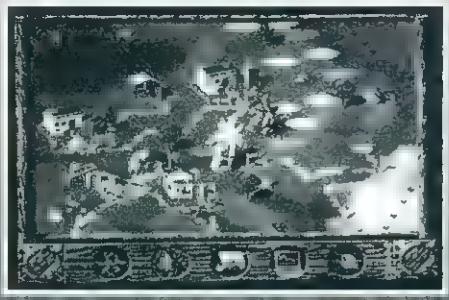
2. KÜLDETÉS: építési alapanyaget kell termelnünk (5 egység deszkát és követ). Ehhez kell építeni egy erdészházat, egy favágókunyhót, egy fűrésztelepet és egy kőfejtőt. Ezek mind könnyen azonosítható kis fakunyhók, a fűrésztelep kivételével, ami egy nagyobb ház, melyből Kelet-Nyugati irányban egy futószalag jön ki. Ehhez a misszióhoz nem árt, ha a kastélyunkat olyan helyre telepítjük, ahol van erdő és jó sok gránitkupac. Helyezzünk egy favágókunyhót az erdő mellé (vigyázzunk, a fákon keresztül nem lehet utat építeni!), egy erdészház társaságában, valamint szintén nem árt, ha szponzoráljuk egy fűrészüzem telepítését, lehetőleg szintén a favágó közelében. Már csak egy, a gránittömbökhöz közeli kővágókunyhó és türelem kell. Lássuk addig, mi fog történni. A favágó kimegy az erdőbe - ha a határ mellett van a kunyhója, akkor át is megy a túloldalra -, levág egy fát, legallyazza, hazacipeli, lerakja, pihen egy kicsit, majd újra nekilát. Az erdőkerülő azonnal telepít egy új fácskát, mely nemsokára kivágható lesz, így folyamatos marad az utánpótlás (egy erdész elég négy-öt favágó ellátásához). Használhatatlan hegyi tájakra, ahol nem találtunk ércet, érdemes kirakni egy erdészt, és nemsokára lesz egy kitermelhető erdőnk. Ha pedig csak favágót ültetünk be egy erdőbe, hamarosan lesz szabad építési területünk. Azonban a kivágott fa még nem építőanyag, deszkává kell fűrészelni előbb. Ha kész van a fűrészüzem, a teherhordók közvetlenül oda viszik a tönkfákat, egyébként elhurcolják a legközelebbi raktárba vagy a kastély-



ba, és onnan hozzák majd vissza. Ez egyébként minden alternatívan felhasználható anyagra igaz, tehát elsődleges a felhasználás, és csak kényszer a raktározás. A kővágóval nincs annyi baj, az rögtön téglákká alakítja a gránittömböket, amit azonnal lehet vinni egy építkezésre. Ha kész vagyunk a feladattal, mehetünk a következő gyakorlatra.

3. KÜLDETÉS (úthálózat): élelemtermelés (5 egység hal, kenyér és hús). Ehhez kell egy halászkunyhó, egy "búzatermelő" farm jó sok szabad termőföldet, egy "disznóházlaló" farm, egy szélmalom, egy pékség és egy vágóhíd. A küldetéshez olyan helyet válasszunk kastélyunknak, ahol van egy - lehetőleg jó nagy - tó, sok sík terület, és nincs hegy - mivel ércekre nem lesz szükség, viszont a hegyekben nem lehet élelmiszert termelni. Mint az valószínűleg kiderült, három módon termelhetünk kaját. Az első a legegyszerűbb, melyhez csak egy tó és egy halász szükségeltetik, lehetőleg minél közelebb a parthoz. Vigyázat! Egy kis tavat hamar kimeríthetünk, ha körbetűzdeljük halászokkal! Azonkívül akkor is gyér kapás lesz, ha a halászok egymás mellett ülnek a parton. Még egy fontos dolog, hogy a halászok soha nem ülnek le lógatni az úton - közerkölcs is van a világon -, tehát ha egy tavat körgyűrűvel veszünk körül, akkor hamarosan megtekinthetjük a "Horgász a pácban" című előadást, mert emberünk bolyongva, villogó szemekkel log kutatni egy szabad hely után, ahol végre beetethet, és ilyet nem találván hamar megrendül az idegrendszere. A második módszer ennél sokkal hosszabb. Adva van egy búzamező, egy malom és egy pékség. A feladványt nem nehéz megfejteni. A harmadik sokkal izgalmasabb, mert itt már vár is folyik. Az őrletlen búzát felzabáltatjuk a disznókkal. Ha már kezdenek szétrepedni a kis büdösök, a szállítók elvisznek egy hevesek kapálózó példányt a henteshez, aki kolbászokat állít elő belőlük. Ez a sok





kaja majd a bányákba kell, ugyanis a fiúk addig nem dolgoznak a bányában, amíg nem kapnak kaját, inkább fel-alá sasszéznak a fúrótorony előtt. Egyébként nem válogatósak, mindent megesznek. Amíg embereink az építkezéssel ütik el idejüket, lássunk néhány tippet az építkezésről:

- kerüljük a szigorúbb lejtőket, mert nagyon lelassítják a szállítást;
- ne használjuk ki rögtön a zászlók mind a hat elágazását, mert ilyenkor az úthálózat bővítése igen bonyolult lesz;
- embereink mindig megtalálják a gyorsabb, rövidebb utat, így ne habozzunk eltérelő utakat építeni. Ha például két zászló között van két párhuzamos út, akkor az egyiknek túlzsúfoltsága esetén a serpák a másikat választják;
- Törekedjünk arra, hogy az összetartozó létesítmények térben is közel legyenek egymáshoz, jó sok úttal. Így nem kell olyan hosszan szállítani a búzát a malomig, hogy az kicsirázzon a zsákban.

4. KÜLDETÉS: bányászat és ércfinomítás. Kell egy arany-, egy vasérc-, egy szén-, egy gránitbánya, egy aranyfinomító és egy "vasfinomító". Rakjunk egy zászlót a hegyekbe (melynek érctartalmáról a kastélyépítés előtt, a geológustól tájékozódhatunk), húzzunk hozzá egy utat, majd hívjunk oda két - három geológust a speci kattal. Ezalatt rakjuk körül őrbódékkal a hegyet, hogy nagyobb legyen a feltárható terület. Ha egy geológus talál valamit, dob egy hátraszaltót, és megjelenik egy kis tábla a földön. Ez a következő információkat hordozza: a folt színe a talált ásványkincsre utal (piros - vas, sárga - arany, fekete - szén, fehér - gránit), a folt nagysága pedig a mező nagyságára. Ha egy kis jelen nincs semmilyen folt, akkor ott nincs semmi a föld alatt. A bányákat érdemes csak pontosan a jelzésekre építeni, mert lehet, hogy egy centivel odébb már nincs semmi. Ha van elég kajája a bányásznak (ezt a speci kattal tudhatjuk

ÉRTÉKELŐ

grafika	93%
hang/zene	85%
[illegible]	90%
[illegible]	82%

ÖSSZHATÁS 90%

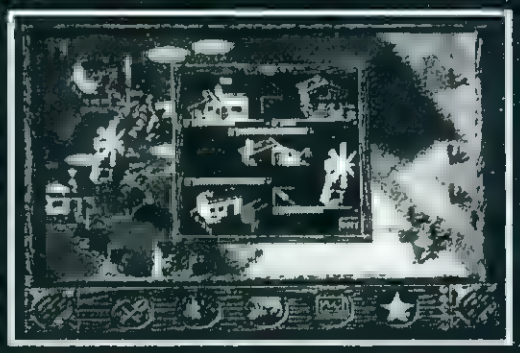
TESZTELVE: *AMIGA* [illegible]

[illegible] speci kattal nézhetjük meg. A szakemberek listájának végén a kerülőjén [illegible] jelenti, akiknek még nincs munkájuk, tehát akármik lehetnek. A raktárak nagyon fontosak lehetnek, nem ari mellőzik egy kombinált bástya sem.

6. KÜLDETÉS: támadás, néhány ellenséges őrhely elfoglalása. A játékban ötféle lovagunk lehet, tudásuktól függően. Kiképzést minden őrhelyen és a kastélyban is kaphatnak, de a kastélyban sokkal gyorsabban fejlődnek. Támadás célpontja csak hadászati építmény lehet, mert "házinyúlra nem lövünk". Offenzívát úgy indíthatunk, hogy speci kattintunk egy ellenséges célon. Ekkor megjelenik egy furcsa képernyő. Az egyes számok azt mutatják, hogy egyes távolságokból hány lovagot tudunk bevetni. Természetesen ha nagyon messziről hívjuk a haderőt (ezt jelzi a csata közben elalvó lovag képe), akkor a harcos olyan fáradt lesz mire odaér, hogy kiesik a kard a kezéből. Természetesen minden létező lovagot nem küldhetsz harcba, néhány otthonmarad védeni az országot. Az elhívozott lovagok helyére azonnal elindul egy másik a legközelebbi raktárból vagy a kastélyból - ha van még fel nem használt haderőnk.

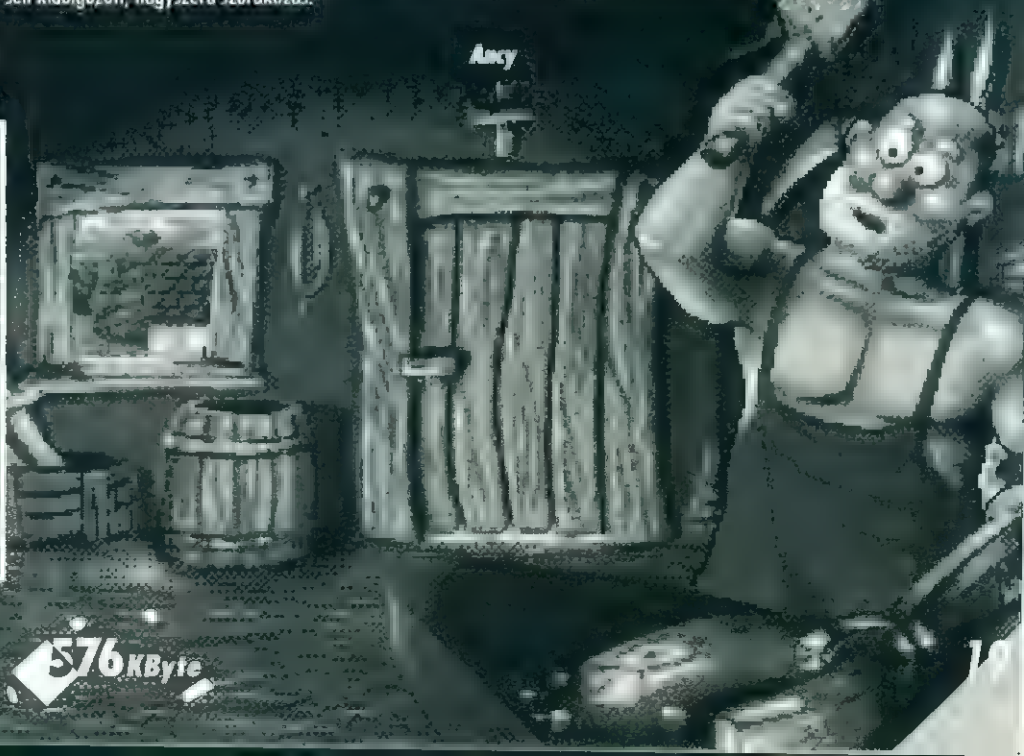
Ezzel az alapoknak a végére értünk, az ezután következő rész már csak finomításokat tartalmaz, azok nélkül is csodásan el lehet játszani a játékkal.

Gazdaság: balról a harmadik ikonnal megtekinthetjük az élelmiszertermelés és egyes cikkek előállításának menetét (ahogy erről már szó volt). Statisztikákat is nézhetünk egyes cikkek, ércek, eszközök termeléséről. Megnézhetjük azt is, hogy hány ilyen-olyan épület épült már, vagy van épp építés alatt, hogy hány emberünk van már, miből mekkora készleteink vannak. Ezeket az adatokat (a támadóerővel egyetemben) össze is hasonlíthatjuk ellenfeleinkkel. Megnézheted egyes munkások ellátását is (a mutatók a zöld tartományban állva a jó ellátottságot jelölik), valamint azt is, hogy mennyi munkájuk van (a sárga terület a tól sok munkát jelenti, amivel már nem tudnak megbirkózni). Beállíthatjuk, hogy a képzett vagy a kezdő katonákat küldjük-e a frontra, a határtól bizonyos távolságra milyen minimális védettséget



követelünk meg (csak az ezen felüli katonák mennek harcba, tehát ha ez FULL, akkor senkit nem engedünk el harcba). Beállíthatod azt is, hogy például a deszkákat az építkezésre vagy a szerszámkészítőhöz vigyék-e a szállítók. Összességében ez egy nagyon jó játék, a legapróbb grafikákig, animációkig (néhol még az oblakon is be lehet nézni, füstöl a kémény, változatosan kardoznak a katonák) és hanghatásokig (fejszecsattogás) tökéletesen kidolgozott, nagyszerű szórakozás.

Ancy



FURY OF THE FURRIES

A szörmókok talán a galaxis legvidámabb lényei, noha réfáikat és csinytevéseiket más, konzervatívabb fajok elég nehezen tűrik. Így például a Föld bolygó lakói sem ölelték keblükre a hozzájuk küldött szörmókkommandót, sőt, a lehető legrövidebb úton kitették a hívatlan vendégek szűrét. A visszatérők aztán beszámoltak tapasztalataikról a Nagytanácsnak, amely úgy döntött: épp itt az ideje, hogy a szörmókok is kultúrált, komoly néppé váljanak. Nem is tétlenkedtek sokáig, a legnagyobb tudósok neki álltak és megépítettek egy átváltoztató gépet, ami még a legmegátalkodottabb trétamesterből is mintapolgárt csinált. Ez persze nem mindenkinek tetszett, különösen egy kis csoport genesz humorral megáldott szörmók találta ellenszenvesnek a tervet. Vezérük egy éjszaka beosont a királyi palotába és a gépet átprogramozva veszélyes szörnyekké változtatta követőit. Elükön megtámadta és elfogta a királyt, majd uralkodóvá kiáltotta ki magát. Mostanra csak nagyon kevés igazi szörmók maradt, legtöbbjüket valami gusztustalan fenevaddá változtatta a hatalomtól megrészegült trónbitorló. A néhány szerencsés túlélő pedig felkerekedett, hogy alógtételt vegyen a zsarnokon és kiszabadítsa a régi királyt.

Huhh, ezzel a bevezetővel, azt hiszem, még a legszívósabb olvasókat is sikerült leférasztanom. Mentségemre legyen szólva, hogy nem én találtam ki a fenti, finoman szólva debil történetet, egyszerűen ezt mellékelték a játékhoz mint 'háttérnovellát'. Egyébként maga a játék is meglehetősen komolytalan, lényegében egy röhejes kinézetű szörmókkal kell az Exit táblát megkeresnünk, közben a különféle természeti akadályokat és szörnyeket kerülgetve. Az irányítás nem valami bonyolult, legfeljebb az érdemel néhány szót, hogy a joyt lefelé húzva tudunk szörmókunkkal szint váltani. Ilyenkor a bal alsó sarokban választhatjuk ki, hogy milyen színű szörmókkal folytatjuk kalandozásainkat. Hogy ennek mi haszna van? Nos, minden szín egyben egy különleges tulajdonságot jelent, pl. a sárga szörmék fűzlabdákat lő, a kék úszik, a piros kiveszi maga alól a talajt, a zöld pedig kötelet tud dobálni és azon felmászni. A pálya elején általában nem válogathatunk mind a négy szín között, ilyenkor egy színes csikon átmenve kapjuk meg az új színt. A pályákon találhatunk még egyéb bonusz-cuccokat és érméket. Ez utóbbiakat igyekezzünk maradék nélkül begyűjteni, ugyanis minden 100 érme után egy életet kapunk.

Maga a játék amúgy, a pályák számát tekintve, elég monumentálisra sikeredett, hiszen a program csak 5 lemezen fért el. Talán éppen azért folyamodtak a programozók egy ügyességi játékoknál elég szokatlan dologhoz: a játék minden 5. pálya után kimenti az állást, szóval nem kell mindenféle idétlen kódok bepötyögésével tölteni az időt.

Mit mondjak, nem egy nagy játék ez a Fury. Maga a grafika még jó lenne, a hangok is kellemesek, de valahogy nem áll össze az egész. Ugrálunk mindenféle idétlen műtyűrrel, keressük a kijáratot, szedegetjük a bonuszt és marhára nem értjük, hogy mi értelme van az egésznek. Jobb lett volna, ha a programozók a rengeteg pálya megírása helyett inkább a játékon próbálkak volna meg színesíteni valamennyit. Szóval a Fury nem igazán emelkedik ki a hasonszőrű játékok tengeréből, talán éppen az ötletesség és eredetiség hiánya miatt.

Elvégre mit ér a szép grafika és hang, ha maga a játék olyan lapos, hogy a szerencsétlen cikkíró 4000 karakterrel nem tud összeszeizzadni a programról?

Na mindegy, a játék azért nem annyira rossz, sőt, a fiatalabb korosztály tagjai alighanem kellemes délutánokat fognak eltölteni a programmal, de a komolyabb játékok kedvelői inkább tartogassák más játékokra azt az 5 lemezt.

T.J.

ÉRTÉKELŐ

	65%
	60%
	82%
	72%

ÖSSZHATÁS 75%

TESZTELVE: *Amiga*

RAC RALLY

A rally az autóversenyek [illegible] közül a legkívánatosabb, [illegible] számít, hiszen a pályaversenyek egyhangúságát itt az erdei vagy kavicsos utak, [illegible] váltják fel. S [illegible] egész különösen izgalmassá válik akkor, ha [illegible] szuper autóval a világ legkülönbözőbb útvonalait száguldhatjuk végig. Szóval bukósisakot fel és indulás!

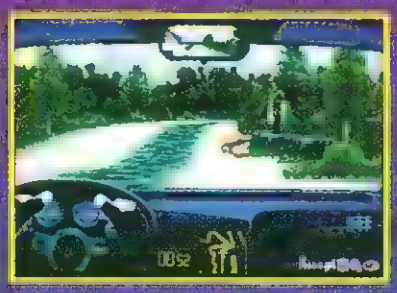
A rajt előtt még érdemes egy kis [illegible] az időjárásra, hiszen csak alapján kell kiválasztanunk a megfelelő gumit. Menet közben sajnos csak a térkép egy kis részét látjuk, de szerencsére a segédpilóta mindig bemondja, milyen [illegible] hiszen nem csak azt tudjuk meg, hogy [illegible] kanyarodik az út, hanem azt is, hogy hanyas sebességben érdemes bemenni a kanyarba.

Szintén a vezetőt segíti [illegible] kerék melletti kis lámpa. Ezen zöld szín jelzi, ha túl alacsony a motor fordulatszáma, azaz érdemes egy sebességgel lejjebb váltani. A piros lámpa a magas fordulatszám jele.

Az egyes szakaszokra a program megszabja, hogy mennyi idő alatt kell teljesítenünk. Ha ez nem sikerül, a verseny számunkra véget ér. A szakaszok végén pedig néhány perc pihenőt kapunk, melyet az autó sérüléseinek megjavítására fordíthatunk. Ekkor a képen megjelenik a hibás részek listája, s mindegyik mellett a javításához szükséges idő. Természetesen, ha túl sokáig bütykölünk az autón, az már a következő szakasz idejéből megy el.

Ahogy azt már az autóversenyeknél megszokhattuk, itt is beállíthatunk olyan segítségeket, mint az automata váltó és fék, valamint a törhetetlen autó. További könnyítés, hogy az első vagy a hátsó zavaró hatásán az F12 billentyűvel kikapcsolhatjuk.

A program különben nem egy nagy durranás. A grafika még elég jó, de a hangok versszegények. A motor egy zörög, mintha egy olcsóbb kisautóban ülnénk, a szövegek pedig rövidségük ellenére is alig érthetőek. Még szerencse, hogy az egészet ki lehet kapcsolni (CTRL F1-F4). Az irányítás ugyan nagy segítséget nyújt a másodpilóta és a műszerfal fölött megjelenő műszerekre emlékeztető szörnyűség. S akinek a hibákból még nem volt elég, azoknak egy elhorzasztó tulajdonság: a játék kezdetén nem választhatjuk ki, melyik pályán és annak melyik szakaszán akarunk versenyezni. Ha tehát valaki az argentínai tájakra kívánkozik [illegible] vagy kell kezdenie [illegible] az [illegible] szakasszal.



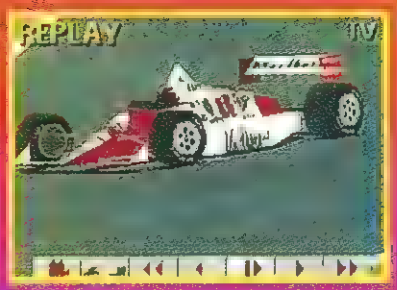
Temesvári Tibor

A hírek már hónapokkal megelőzték. Az előző változat rajongói jó előre bemelegítették berezsdásodott botkormányukat, az újságíró pedig [illegible] hetetlennek tűnt, amikor végre megérkezett [illegible] 500 folytatása. Az új játék az [illegible] hát lassan hozzászokhatunk, hogy [illegible] 386-os gép kell.

A játék legnagyobb vonzereje szórakoztató [illegible] Két gépet modemen összekötve ugyanis az unalmas [illegible] versenyt [illegible] versenyt kezdhetünk megunnunk. Emellett persze lehetőségünk van automata váltóra, fékre, megválaszthatjuk az időjárást, [illegible]

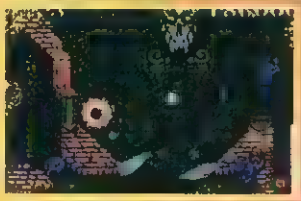
Az autó irányítása botkormánnyal egyértelmű, a billentyűzeten a következő gombok élnek: balra és jobbra nyíl - kanyarodás, gyorsítás, CTRL - fék, PageUp - PageDown - [illegible] az üzemanyag mennyiségét és a kerekek hőmérsékletét látjuk. Ezt az F2 gombbal kapcsolhatjuk be. A kerekek hőmérsékletét [illegible] az üzemanyagfogyasztás csökkentésére odafigyelni. Az egyes körök után a bal felső sarokban egy kis tábla jelenik meg. Ezen olvashatjuk [illegible] a körökre vonatkozó adatok szerepelnek: az utolsó kör [illegible] az utolsó szakasz [illegible] A F1 billentyűvel a versenyt ellesett jelenítheted meg.

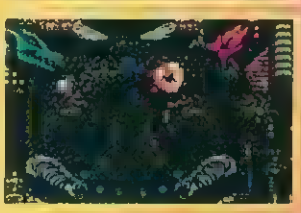
A verseny részei közötti szünetekben boxunkba vonulhatunk, ahol autónk finomhangolását végezhetjük el. Itt [illegible] az üzemanyagot, [illegible] cserélhetjük, ha már fogyóban van a régi, vagy megválaszthatjuk az időjárás, beállíthatjuk a kerekek felfüggesztését, a [illegible] a kormányzás szögeit és az egyes sebességek áttételének arányát. Aki tehát egy kicsit ért az autókhoz az napokig kedvére próbálkozhat, míg megtalálja az egyes pályákhoz legmegfelelőbb beállítást.



INDYCAR RACING

DRAGON'S revenge





SEGA

TIPPEK S.O.S.

Megjöttem, és vetkezzen tehát a **MORTAL KOMBAT** kódképernyő. A kezdőképen, amikor a polik arcképei a két oldalon fönnek, nyomjunk LE, FEL, BAL, BAL, A, JOBB, LE [illegible]

COOL SPOT: állítsuk le a játékot és írjuk be: A, B, A, C, [illegible] A, C, A, B, C, A, B.

FATAL FURY: a credit képernyőn nyomjuk a joy-t fel és [illegible] A, B, C, B. Alkényszer megszerzése [illegible] kombinációt, amely lehetőséget kapunk.

BATMAN - REVENGE OF JOKER: írjuk [illegible] kódot: 5257. Ezután 1-1:1100, 1-2:1200, 1-3:1300, 2-1:2100, 2-2:2200, 3-1:3100, 3-2:3200, 3-3:3300, 4-1:4100, 4-2:4200, 4-3: 4300, 5-1: 5100, 5-2:5200, 6-1:6100, 6-2:6200, 6-3:6300, 7-1: 7100, Joker 7200.

ECCO THE DOLPHIN: örökélet: NIHFLODS; levegő: LIFEFISH.

GOLDEN AXE: a kezdőképernyőn nyomjunk JOBBRA [illegible] START-ot a pályaválasztáskor.

GYNOUG: az OPTIONS képernyőn megyünk a kurzort a CONTROLS-ra és [illegible] A gombot egy ideig a pályaválasztáskor.

LEMMINGS: SUNSOFT level 25: BWRFB; level 30: CBMFL.

LOTUS TURBO CHALLENGE: örök turbó: SLUGFACE; [illegible] MANSELL.

THE REVENGE OF SHINOBI: az örök shurikenhez az OPTIONS menüben válasszunk 00-t és hagyjuk ott a kurzort kb. egy percig.

ROAD RASH: B0000 04RD0 11CAF 56C7B

ROAD RASH 2: 0H4R 550H

SONIC 2: Super Sonic kód: 04, 01, 02, 06.

STREETS OF RAGE: Pályaválasztás: nyomjunk [illegible] a kettős irányítón [illegible] + B + C-t együtt és így [illegible] le az OPTIONS [illegible] az egyes irányítóval.

STREETS OF RAGE 2: [illegible] OPTIONS képernyőn nyomjunk A + B-t a kettős irányítón, közben az egyszer START-ot.

BUBSY: level 2: CKDGMH; level 3: SCTWMM; level 4: MKBRLN; level 5: LHLNRD; level 6: JMDKRK; level 7: STGRTN; level 8: SBBSHC; level 9: DBKRBB; level 10: MSFCTS; level 11: RMGRBS; level 12: SLIMRG; level 13: TGRTVN; level 14: CCLDSL; level 15: BTCLMB; level 16: STCJHD.

JURASSIC PARK:

GRANT: 0VVUP0DA, 2VVUP0DC, 1VVUP0DE, 6VVUP0DS, 0VVUP0DI, AVVUP0DK, CVVUP0DM.

RAPTOR: G21G0014, I21G0016, K21G0018, M21G001A, O21G001C. Érdekesség meg a FREIHEIT kód.

MORTAL KOMBAT: Kano kivégzése: [illegible] (közel állva).

SHINOBI 3: a sérthetetlenséghez a következő [illegible]ket játsszuk le az OPTIONS menüben a B-gomb segítségével: HE RUNS, JAPONESQUE, SHINOBI WALK, SAKURA, GETUFU.

DRAGON'S FURY: 99 golyó: UFELF070TL.

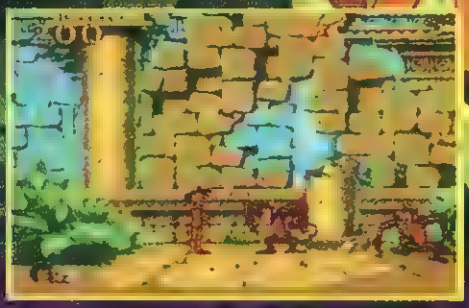
FLASHBACK: Normál kódok: FALCON, DATA, MILORD, QUICKEY, BUOU, BUBBLE, CLIP.

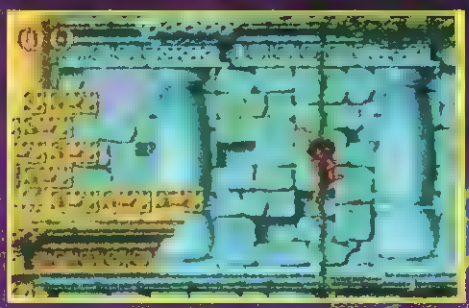
JUNGLE STRIKE: M2-RL6YXVTLZYV, M3-9V6HK39W4HS, M4-XT6DBRV76GG, M5-VNH3TL6HDB6, M6-WSDWSCFYVNV, M7-THCFKV7NLML, M8-7GETMJYK3XJ, M9-N4SC9WL4SPH.

Jungle book

SEGA

Nem tudom, csak sejtem, hogy miért szedték elő annyi év után a "D[illegible]el könyvet". Az egyik tippem, hogy a VIRGIN az ALADDIN sikerét akarja megtovagolni, mondván "ha az elkelt, elmegy ez is". A másik az, hogy a mozikban újra vetíteni fogják a filmet, méghozzá a számítógéppel feljavított grafikájú változatát. Biztos forrásból tudom, hogy új magyar szinkron is készül. A FANTASIA, az ALADDIN, a KIS HABLEÁNY és a SZÉP ÉS A SZÖRNYETEG után tehát következzen az új szupersztár, a DZSUNGEL KÖNYVE. A játék apja az a Dave Perry, akinek már nem egy fazon stuffot köszönhetünk: COOL SPOT, GLOBAL GLADIATORS, MEGALOMANIA.. Mondjuk ezúttal igazán nem volt nehéz dolga, hiszen nincs olyan 10-50 éves ember, aki ne gondolna meleg szívvel a rajzfilmre.





A főszereplő ki is lehetne más, mint Maugli, a dzsungel fia, akit a barátságos állatok nevelnek fel. Az a célunk, hogy a filmből ismert helyszíneket bejárjuk, összesen 12-t és teljesítsük a logikai/ügyességi feladatokat. Kalandozhatunk az erdő jól ismert részein, a folyón Balu hasán csúnakázva , de röviden a majmok, vagyis Lajcsi templomához is eljutunk.

Remélem emlékeztek még az ALADDIN-ra, a fantasztikusan élethű grafikájára és animációjára - nem véletlenül mondtam akkoriban, hogy az az egyik legszebb MEGADRIVE anyag. Nos, a [illegible] ugyanolyan szintű [illegible] háttérben közöttük kell kalandozni. A dzsungel annyira aprólékosan megtervezett, hogy nem láthatunk két ugyanolyan fát vagy templomrészletet. Mindenhol egzotikus növények, állatok és persze olyan tárgyak (szaknyelven mondva: a háttérgrafikát felépítő elemek), melyeken Maugli ugrálni és mászni tud. Minden sprite, de főleg MAUGLI tökéletesen animált. Hősünk ugyanazokkal a mozdulatokkal ugrik, mászik, egyensúlyoz, lengedez, fut, áll, dögáll, sőt erőlködve tologat, mint amelyeket a régi rajzfilmben láthattunk. A többi szereplő hasonlóképpen jó mozgású, beleértve Ká-t és Lajcsit is! A szinteken több féle gyümölcs (alma, kókuszdió, stb.) található, melyek pontszámunkat hivatottak növelni. Vannak olyanok is, melyek a szokásos extrák, például energia növelők.

Az első pálya maga az erdő. Itt Maugli olyan ellenfelekkel akad össze, mint a majmok és kígyók. Ellenük, de a többi gonosz állattal szemben is banán dobálást alkalmazunk, de ha megszerezzük a bumerángot, egy ütéssel albánbánthatunk velük. Az egyik fegyver a fúvócső is, melyhez magyarázó a "tállény". A pontos időzítést igényli, ugyanúgy mellett néha a fejünket is használni kell a továbbjutáshoz - köveket kell elmozdítani az útból, vagy összetekeredett kígyókról kell rugószerűen felpattanni. Itt itt még kötélkúszás, megmászandó inda és még egy csomó érdekesség, s mindez azzal a briliáns animációval megtoldva...

Valahol a dzsungel mélyén áll Lajcsi temploma. Ez még erőszakosabb majmokkal van tele, mint az erdő és ráadásul egy halom más csapda is leselkedik ránk. Frankón mondom, többet kell egyensúlyozni mint egy légtornásznak! Egy idő után már csak azt furcsáltam, hogy miként lehet összeegyeztetni a film aranyos hangulatát a játék élj-meg-mindent-amit-mozog felfogásával. Ki kell ismerni, hogy az IMPOSSIBLE MISSION óta egy olyan akciójáték sem született, melyben ne kellett volna írtani. Ez mondjuk engem nem zavar, de mostanában egyre többet hallani az erőszak ellen tüntető felbőszült szülőkről...

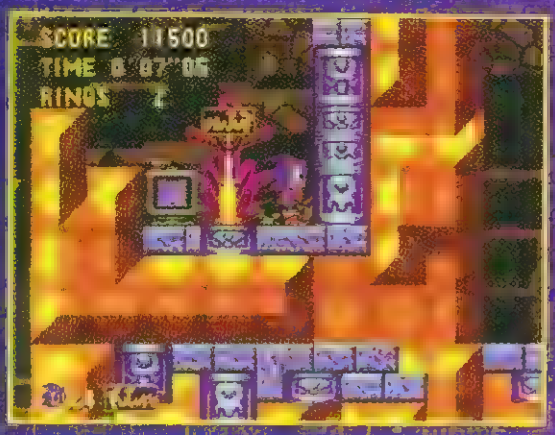
Sajna a filmre már nem emlékszem tökéletesen, de a játék többi szintjéről még tudok [illegible]. Feljutunk a "Nagy Fára" és találkozunk a barátságos eleánt[illegible]kkal is, akik halálos fazonok voltak - persze itt is azok. Még azt is elnézik, hogy a kisfiú a hátukon lovagoljon. A folyó szintén veszélyeket rejteget, aligátorokat és piranhákat, és is tovább. Feltűnik még Sír-Khán is, de ha elég ügyesek vagyunk, Maugli végül eljut az emberek falujába.

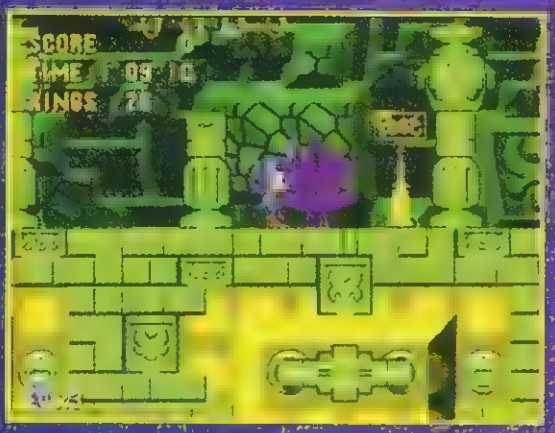
Remélem, hogy mindenkinek megjött az étvágya a játékhoz. Akinek tetszett az 1993-as év nagy sikere, az ALADDIN, az bizti imádni fogja a JUNGLE BOOK-ot is, ami talán 1994 nagy sikere lesz. A rajzfilmszerű animáció biztos meghozza a sikert, de az lenne a legnagyobb durranás, ha a film és a játék egyszerre jelenne meg. A zenéről ugyan még nem szóltam, de mást nem is tudok mondani, csak annyit: a fimben plusz ének is volt, egyébként ugyanaz. Ja, köszi VIRGIN az előzetesért.

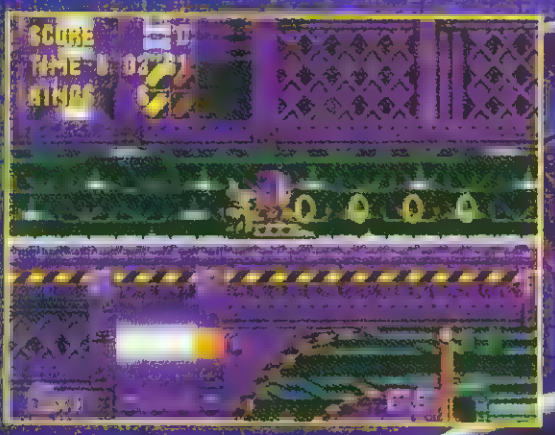
Martin

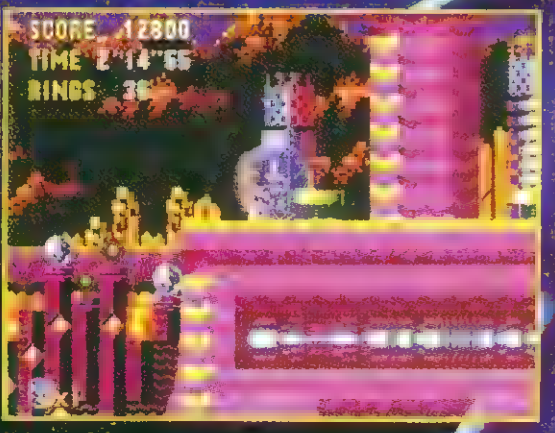
SONIC

Azt hiszem, eddigi munkásságom legzavarosabb leírása lesz következni az alábbiakban. Ennek az az oka, hogy pályafutásom egyik legörültebb játékát próbálom bemutatni - a SONIC 3-at, mely kizárólag CD verzióban létezik. Ez azt eredményezi, hogy a CD színes kihasználhatatlan helykapacitása miatt töméntelen grafika van belezsúfolva a játékba: sprite-ok, háttérek, a színek készre olyan hosszúak, egy pályán annyi változatosság van, mint a SONIC 2-ben összesen, és természetesen ott van a felülmúlhatatlan CD minőségű zene és hang is. Összetett megmondom, nem sikerült még végigjátszani a SONIC CD-t, azért az ismertetőhöz japán és amerikai kazettajátszik segítségét is igénybe vettem. Ezért előfordulhat, hogy mondjuk az 5. pálya 2. részében nem csak az van, amiről írtam, de csak ennek nincs, ha mindig más-más level érkezne (hiszen ez azt jelenti, hogy egyre más hazánkban az MCD tulajdonos).









Eddig minden SEGA masinára áttettek már SONIC kalandjait, de az az érdekes, hogy egyik sem egyezik meg a másikkal. Ez amiatt van, mert a programozók igyekszenek a gépek lehetőségeit teljesen kihasználni, mindegyik SONIC epizódot az adott gép tudásához igazítani. A SONIC 2-ben szerepel TAILS gyerek a CD verzióban csak mint mellékszereplőt tudtuk felfedezni, hogy éppen egy másik játékban szerepel. Ott nem vészük helyette AMY ROSE, a csodálatos szinű lány, akit üldözhetnek Navárnyos; AMY Sonic kedvese lesz előbb-utóbb. Karaktere pedig nem más, mint Dr. ROBOTNIK az örök gonosz. Mint ROBOTNIK jószán megfoltosodott az előző rész óta, nem egyszerű gépezetet zonnok, hanem házmagas lépegetőt, UFO-k és meg egy időgép is. Ezzel az időgéppel ide-oda repked, múlttal-jelent-jövőt összekeverve. Pénze érdekességképpen fel kukkannak más ismert arcok, pl. a robot Sonic a második részből, de az új karakterek látszólag kiolyszik a szemünk, azt garantálom!

A történet ezúttal nem egy szigeten játszódik, hanem egy egész bolygón. Ez a kis békés világ a föld mellett kering, addig, amíg ROBOTNIK bánkra nem teszi sajót erődjévé alakítja és a földhöz láncolja. Hősünk elindul azt, hogy elégítőt vegyen... nem sajnál, hogy ez sikerülni? Természetesen a láncon végigfutva!

A játék elején azt a történetet percekon át élvezhetjük, megpedig egy olyan rajzfilmszerű intróban, amitől tátva marad az ember szája. Aki eddig nem akart MCD-t venni, az biztos, hogy rohanni fog az 576 Shop-ba beszerezni egyet!

A SONIC CD az Ecco után a második játék, amely a 3-D SOUND technika felhasználásával készült. Ez egy olyan tanulszer, ahol ha megfelelően helyezzük el a TV-hez kötött sztereó hangszórókat 180 fokban, "körbemenő" hangokat hallunk majd - felemelő érzés! Még mielőtt belefolynék a leírásba, elmondom, hogy a SONIC CD egy RAM mentési lehetőséggel megáldott játék. Ha van a CD-hez ilyen kártyánk, ki tudjuk menteni az élményeket.

Kezdésnek a szokásos felcímet látjuk, természetesen "feltunningolt" formában. Itt eldönthetjük, hogy új játékot akarunk kezdeni (NEW GAME), vagy folytatni akarjuk az elmentett állástól (CONTINUE). Lehetőség van egy TIME ATTACK című versenyre is, ahol zenevétesztős után minél gyorsabban kell végigjátszani a szinten. Minden kiütött ellenfelért pontot kapunk, s természetesen a futásegységünkért is: 30 mp alatti futásért 5k szép pontot, 45 alattiért 10 szép s így tovább.

Az irányítás szinte ugyanaz, mint amit eddig megszokhattunk: az A,B,C gombokkal ugrani lehet, vagy a flipperutóket mozgatni, ha ilyen helyszínen vagyunk. Ha a pályán kétszer fel vagy-lefelé nyomjuk a joy-t (és benyomva tartjuk), gördítjük a képet, így megnézhetjük a terepet. A szupergörgő futás szintén adott (gomb+le), de van egy újfajta is (gomb+fel). Lehetőség van meg a mázakra kapaszkodásra is.

Gondolom mindenki kitalálta, hogy a SONIC CD-ben különböző időzónákba is el tudunk kerülni. Összesen 7 szint van mindegyikben 3 zóna. A zónák további 3 részből állnak, így mindenki rövid fejszámolás után kikalkulálhatja, hogy hány pályán kell átjutni a megnyerésig. A bonus szintekkel, főellenségekkel és a rejtett pályákkal együtt mintegy 70 helyszínre juthatunk el. Ahhoz, hogy SONIC az időben tudjon utazni, össze kell szednie egy pár bonus cuccot (POWER-UPS). Ilyenkor elkezd villogni az azt jelenti, hogy lehetőség van az időzóna változtatásra. Arányos kis útjelző táblák jelennek meg, hogy merre akarunk továbbhaladni. A SEGA programozói elmondták, hogy nem élőhelyvágó minden irányzatot végigjárni, mert a mód megváltoztatása magával vonja a pályaalakulást is. Viszont ugyanúgy, mint a SONIC 1-2-ben, a teljes végigjátszás más és más megnyerést fog eredményezni! Egyébként az érdekes időutazásos szisztéma nem egy új keletű dolog, már az első rész óta foglalkoztatja a készítőket. Mindezidáig a cartridge kapacitás limitálisága miatt nem erőltették a megvalósítását, most itt a CD, amely nem ismer határokat! Természetesen a játék pályái ugyanúgy több szempont szerint játszhatóak végig, mint elődjeik. Még az alapfonnon sem sokat változtattunk, szerintem SONIC egy kicsit jobban animált.

A CHAOS EMERALD-ok abban a részben játszanak, helyettük a TIME STONES-ok vették át a főszerepet. Otven gyűrű begyűjtése után bekerülünk a "speciális pályára". Itt mutatkozik meg igazán a MCD tudása, ugyanis olyan lélegzetelállítóan 3D effekteket láthatunk, mint még soha. Azt hiszem, minden SNES tulajdonos szíve meg fog remegni, ha meglátja milyen sebességgel száguld SONIC a téren. A feladatunk az, hogy adott idő alatt adott számú UFO-t semmisítsünk meg. Ha ez sikerül, megnyertük a kört! Az UFO-k kiütésük után bonus tárgyakat hagynak hátra: gyorsító cipő, 10 gyűrűt, plusz 30 másodpercet. Összesen 7 kört kell megszerezni, mielőtt ROBOTNIK rájuk tenné a kezét!

Mint mondottam az új karakterek nagyon fontos elemei a SONIC CD-nek. A szintek végén általában nem ROBOTNIK-kal kerülünk szembe, hanem az általa irányított figurákkal, egyik fő riválisunk a cyborg SONIC lesz. Elképzelhető, hogy milyen gépesített borzalmakkal küldözi majd tüskéshátú barátunkat Dr. ROBOTNIK.

Érdekességképpen lássuk a pályákat:

PALMTREE PANIC

Ez az a szint, amely legjobban hasonlít a szokásos SONIC háttérekhez. Loop-ok, csavarodó utak, veszett fordulók tarkítják. Látható-lan padlókat kell megtalálni, kerekeket forgatva vertikális lifteket emelni. Érdemes itt ismerkedni az újdonságokkal. A múltban "teresse" szintet fogad, a jövőben szennyezett levegő és víz.

COLLISION CHAOS

SONIC flipperlabdává változik, tehát az egy "flipper" alapokon nyugvó szinhely. Egy kicsit SONIC SPINBALL-szű szint, akinek az tetszik, merülni a flipper jerkéi el.

TIDAL TEMPEST

Szintén ismerős környék, a víz alatt. Ügyeljünk, hogy mindig legyen levegőnk.

QUARTZ QUADRANT

Fantasztikusan szép mechanikus barlang pálya, futószalagokkal, melyeknek haladási irányát megváltoztathatjuk. Óvakodjunk a lebukó kövekről.

WACKY WORKBENCH

Elektromosság mindenn mennyiségben! Minden megrázhat, vigyázzunk az áramütéssel.

STARDUST SPEEDWAY

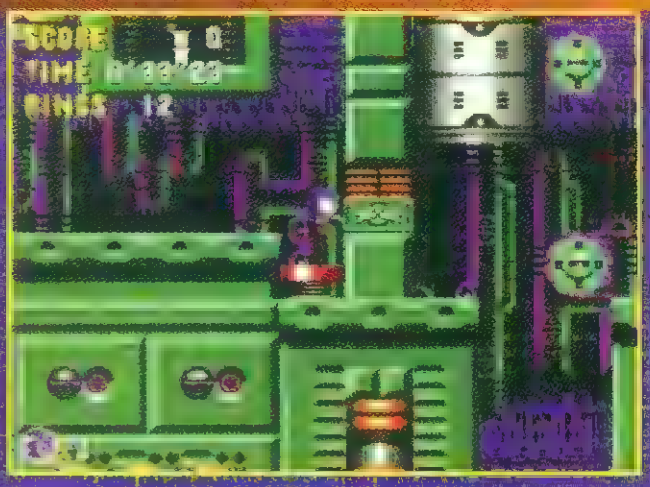
Ismét csak ismerős terep, csövek és lejtők, melyeken veszett sebességre kapcsolhatunk. Figyeljünk a kapcsolókra, melyekkel a háttérben vagy az előtérben is utazhatunk.

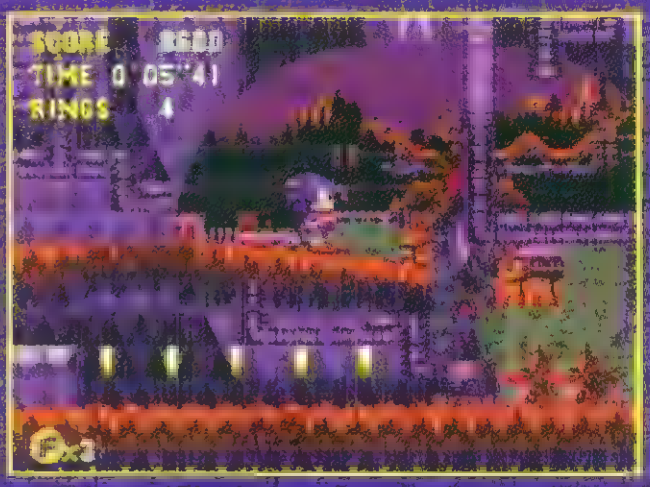
METALLIC MADNESS

Dr. ROBOTNIK által "kreált fém-rémálom". Nagyon karós pályák, merészkedtek ellük ellenünk.

Ezután még összekerülünk a doktorral, egy végső, mindent eldöntő összecsapás erejéig. Vagy mégsem végső?!? Ki tudja?

Marci





SEGA SOCCER '94

FIFA

1993 decemberében a sportszerető SEGÁsok nagy százalékú égett lázban, kiszenvedve hármelyik pillanatban várható volt a csodás focí, a FIFA INTERNATIONAL SOCCER megjelenése. Sajnos az 576 Kbyte Shop-ba csak a két ünnep közöt érkezett meg, de így is gyorsan elkapkodták az első darabokat. Ha csak röviden akarnám jellemezni a játékot azt a pillanatot idézném fel, amikor a helyi dolgozói erőtéva küzdéltek egymás ellen, a drukkoló vevők gyűrűjében.

A FIFA az eddig létező legjobb és leghamelyobb focis stuff. Irányítása is ehhez mérten bonyolult:

Kirúgás esetén:
A, B, C - Rúgás
Ha nincs nálunk a labda:
A - Becsúszásos szerelés/Fejjel továbbítás (a labda helyzetétől függően).
B - A labdához legközelebb eső játékosnak adja át az irányítást/csalóz, ha közel vagyunk az ellenfélhez.
C - Gyorsítás/Lökés
B+C - Vállal lökés/Szerelés
Ha nálunk van a labda:
Az iránygombbal tudjuk vezetni embereinket és a bogyót.
A (benyomva tartva) - Emelés
A vagy B + iránygomb a futással ellentétes égtáj felé - "Sarkaló rúgás"
B (benyomva) - Passzolás
C (benyomva) - Lövés
B+C - "Egyérintős", azonnali passzolás
A, B vagy C benyomva tartásával lehet az emelésnek, passzolásnak és lövésnek több erőt adni.
Ha a labda a levegőből érkezik:
A, B, C - Fejelés vagy trükkös rúgásfajták.
A kapus:
A, B - Kidobja a labdát egy közeli csapattársnak/vagy kirúgja egy távolabbinak.
B - Vetődik a labdára (az irányt meg kell adni).
C - "Irány kezet"; azaz merre lépje/dobja ki a bogyót.
Tizenegyes, szöglet, bedobás:
A, B, C - Rúgás/Dobás
Büntető rúgás:
A vagy C - Lövés
B - Kiválasztja, hogy ki lője a büntetőt.
Szabadrúgás:
A vagy B - Lapszolás
C - Kapurúgás

Most, hogy már tisztában vagyunk az irányítás rejtelmeivel elkezdhetjük a tulajdonképpeni játékot. Mint mondottam, a FIFA nagyon életlő, épp ezért bonyolult focí. Számtalan sokunk tetsző körülményt be tudunk állítani a meccsek előtt, de mielőtt ebbe belefolynék bemutatom az ún. "gyors kezdés" módot, ahol a gép által megadott alapbeállítás érvényes:

A GAME SETUP menüben a PLAY MODE opciót állítsuk EXHIBITION módba. A TEAM 1-2 pontban beállíthatjuk a csapatokat, aztán nyomás. A CHOOSE CONTROLLER menüben azt adhatjuk meg, hogy a két csapat közül melyiket akarjuk irányítani (ha installálva van az EA féle 4 játékos adapter, itt 4 irányító képe jelenik meg. START megnyomására indul a mecs (a közvetítést C-vel lehet továbblépteni).

Az igényesebbeknek tetszik ki a GAME CONFIG képernyőt. Itt lehet beállítani a játék körülményeit. Ha a START GAME opciót választjuk, egyből a pénzfeldobáskoz jutunk. A fel/le irányral választunk fej/írást, majd A, B, C-vel dobjuk fel az érmét. Ha nyertünk, eldönthetjük, hogy támadunk vagy védekezünk. Ezután kezdődik a mecs.

Játék közben lehetőség van az akció megállítására a START gombbal. Ekkor újra a CS-1 lépjük, kiegészítve az INSTANT REPLAY (visszajátszás) funkcióval. Természetesen még most is lehet változtatni dolgokat (taktika, formáció, stb.)

Érdekes lehetőség a 4 játékos üzemmód. Ilyenkor 2-1, 3-1, 2-2, 4-gép és más meg sok más felállás közül választhatunk.

Nézzük akkor a GAME SETUP képernyőt:

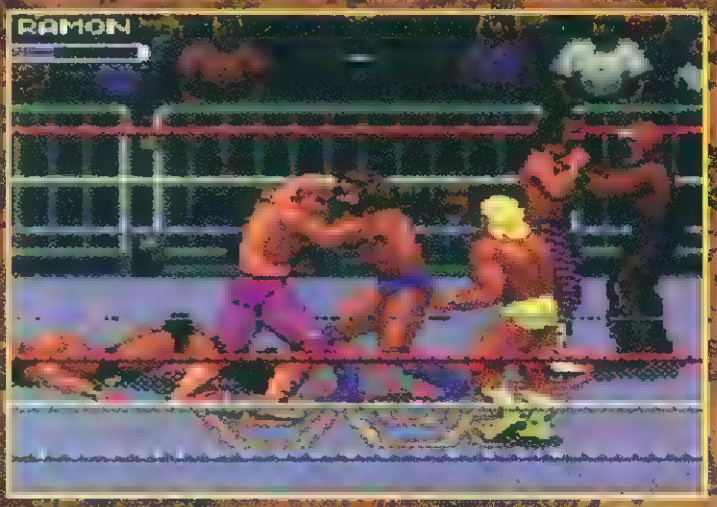
LANGUAGE - Milyen nyelvűek legyenek a játék kürtszi
EXHIBITION - Egyszerű mecs egy vagy két játékos közöt adott körülmények közöt.
TOURNAMENT - Tetszés szerint 1-8 csapatot szerepeltethetünk egy körmérkőzésben, ahol 6 csoport van bennük 4 csapattal. Mindenki játszik egy másikkal és a két legjobb jut tovább a PLAYOFF részbe. A T-nél nincs itt a TEAM 1-2 opció, helyette 1-től 8-ig választhajuk az irányítandó csapatok számát. A mérkőzések után láthatjuk a DIVISION GROUPINGS képernyőt a csapatokkal, csapatokkal és az ülésekkel.
PLAYOFFS - Itt átugorjuk a TOURNAMENT kezdő meccseit, és csak a legjobbak ellen megyünk.
LEAGUE - A játék legkomplexebb módja. 1-8 csapat választható és egy teljes bajnokságot kell végigküzdenünk, melyben mind a 48 nemzetközi csapat szerepel. A gép jegyzi az ülést, a meccsek folynak, mi pedig attól függően játszunk, ahogy a választott csapatok számától függően sorra kerülünk.

A győztes meccsek után mindig kódszót (PASSWORD) kapunk. A LEAGUE-t és a TOURNAMENT-et a RESTORE opció beállításával tudjuk folytatni.

HALF LENGHT - A félidők hossza
OFF-SIDES - Les ki/bekapcsolása
GAME TYPE - ACTION-ban a játékos mindig azonos erővel és kapura lő, a SIMULATION-ban járodnak az emberek és mi állítjuk a lövésirányt/erősséget.
GOAL KEEPERS - Automata vagy manuális vezérlésű kapus.
WEATHER - Meleg, nedves, száraz időjárás.
PITCH TYPE - Természetes vagy műfű.
CLOCK-CONTINUOUS - folyamatos időmérés, időhúzás lehetséges, OUT OF PLAY-csak a tényleges játékidőt méri.
FOULS - Szabálytalanságok észlelése
SOUND - Zene, hangok vagy mindkettő szóljon-e a játékban.

Ezen kívül még egy halom dolgot be lehet állítani, de ezekre helyhiány miatt nem térek ki. Majd legközelebb.... de addig is mindenki próbálja ki az évtized focíját!

SEGA WWF ROYAL RUMBLE



EMPIRE STRIKES BACK

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

Most kivétele[illegible] fekszabol[illegible] korddal, vagy [illegible] netjük őket. Eltérés a SSW-hoz képest, hogy nem tudunk figurát választani - minden pályán adott, hogy [illegible] kell menni. Ez azért van, hogy még jobban azonosuljon a mozi és a [illegible] dona Darth Vader ref?? Az X-[illegible] hatunk, ez a Millenium Falcon. [illegible] helyei, asteroidok között kell szlalomozni [illegible] A Hoth bolygón van még egy repülő-motoros szint is, de az a már [illegible]

Az ESB [illegible] a hátterek, mint a SSW-ben. A grafika nemcsak szebb és élethűbb, [illegible] tűéles kontúrok és a csodálatos [illegible] irányítás nagyon érzékeny. Az [illegible] után, hogy az egész játék jóval nehezebb, még EASY fokozatban is.

Szintén újdonság a FORCE POWER funkció. Ezek olyan "varázslatok", melyeket Yoda tanít meg nekünk. A leghasznosabb közülük az öngyógyítás, az egyikkel el tudjuk dobni lézerkardunkat, egy másikkal megzavarni az [illegible] MIND CONTROL [illegible] palik össze-vissza kezdenek el lődözni!

Pár szó a pályákról:

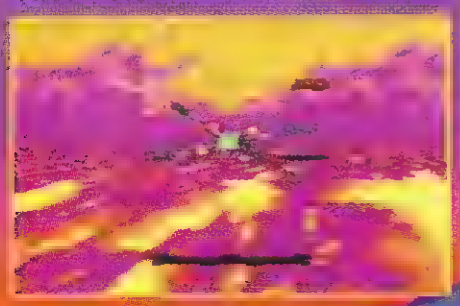
[illegible] és kétlábon járó óriásrommyal össze fogunk akadni ellenőrző [illegible]

[illegible] orit becsapódik. Luke itt egy Taunteun nyergébe szál, hogy megvizsgálja az esetet. A táj jóval sziklásabbá válik.

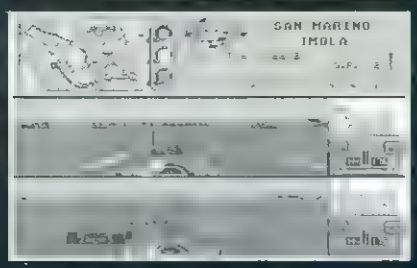
[illegible] bújnak, hanem a csökkenő kőmér[illegible]

Miután Luke ki[illegible] mint 6 szint van [illegible] lesünkig. Itt lesz az a [illegible] egyikkel a [illegible] a dzsungelben kell választani Han-t [illegible] tanyáznunk. A 7U szint egyikén még Boba Fett-tel is [illegible] bekerülünk, meghozzá Chewbacca irhájában. Ne ijesszen el senkit, hogy a játék alapvetően csak 3 helyszínt ölel fel, minden pálya tökéletesen különböző!

A SUPER EMPIRE STRIKES BACK egy [illegible] denki tudja, hogy nem igazán szoktam elítélni az [illegible] és a hozzá tartozó [illegible] emelni a stuffot! Addig is "az [illegible]

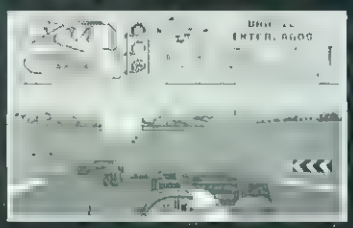


FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP



A 93/12-es számban már olvashattatok egy ismertetőt a Demark újdonságáról, az F1-ről, a SEGA MegaDrive-on. Most, hogy megjelent a játék Amiga verziója is, nem hagyhattuk ki, hogy beszámoljunk róla, már azért sem, mert az egyszerű külső, a rövid, 1 lemezes terjedelem remek játékot takar.

Amit már megtudhattatok a játékról: szuper sebesség (amely tovább fokozható a TURBO opció bekapcsolásával), 12 pálya közötti választási lehetőség, osztott pályás üzemmód 2 játékos esetén (a grafika sebessége csak alig észrevehetően lassul még a kétszer annyi mozgatási rutin hatására is), élethű hangeffektek, többféle versenyfajta közötti választási lehetőség (Arcade, Championship) - hogy csak a legfontosabbakat említsem.



Ami még megérdemel néhány szót:

- A kerék és szárnyválasztás fontossága. A szárnyak a lehajtó erőt szabályozzák, amely hatására a versenyautó jobban/kevésbé tapad a földhöz, kellemesebbek lesznek/nem annyira pozitívak a tulajdonságai kanyarbevételkor. A magas (High) szárnyak a kanyargós, lassabb pályákra ajánlatosak, mert itt a tapadás a legfontosabb, a nagy sebességű pályákon érdemes üzemanyagot tankolni és esetleg kereket cserélni. A depóba lehajtva, teljesen lekassítva nyomjuk meg a 'T' gombot, hogy abroncsot cseréljünk, vagy a 'G' gombot, hogy elhasznált üzemanyagunkat pótoljuk.
- végezetül lássuk a 12 féle pálya sajátosságait néhány szóban:

1. Brazilia/Interlagos: a két hosszú egyenesével és rázós kanyarjaival az egyik leggyorsabb, de egyben legrázósabb pálya. A depóba feltétlenül álljunk be legalább egyszer, mert sem a gumik, sem az üzemanyag nem bírja a tempót.

2. San Marino/Imola: a görbületei ellenére kifejezetten gyors pálya, kemény fékmunkával és egy alacsonyra állított szárnnyal jó helyezést érhetünk el.

3. Spanyolország/Barcelona: a terep egyenetlenségei miatt nehéz pálya, a kanyarok a semmiből tűnnek elő és könnyen kirepülhetünk, ha nem követjük figyelemmel a kanyarokkal teletűzdelt pálya meglehetősen igénybe veszi a reflexeinket és a kerekeinket. Ha memorizáljuk a lassítási és gyorsítási pontokat, jó eredményt érhetünk el.

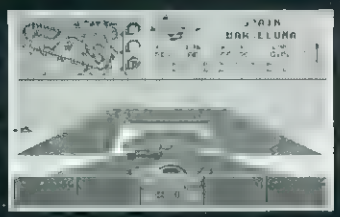
6. Franciaország/Castelet: könnyen 'emészthető', gyors pálya.

7. Nagy-Britannia/Silverstone: a világ leggyorsabb pályájának tartott Silverstone igazi csemege a száguldást kedveliknek. Persze nemcsak a hatodik sebességbe kell tudni felkapcsolni, hanem az 5 nagyobb kanyarban ügyesen vissza is kell tudni váltani kettesig.

8. Németország/Hockelheim: az erdővel körülvett pálya a nagy sebesség elérése gyorsítsunk, de őrizkedjünk a tévedett gyorsításoktól, mert könnyen kirepülhetünk a pályán túlra. Az alacsony szárnyak használata javasolt.

9. Belgium/Spa: az egyik legkedveltebb pálya, amelyet a folytonos lejtőknek és emelkedőknek köszönhet. Nagyon vigyázzunk a start utáni első tűéles kanyarra, mert a nagy rohanásban könnyen kipordülhetünk.

10. Olaszország/Monza: a fantasztikusan gyors rajt/cél egyenesről híres pályán semmi másra ne figyeljünk, csak a cél előtti katalmas kanyarra; ha ezt jól vesszük, akkor szinte sebességekre lehetünk szert.



11. Portugália/Estoril: a hosszú egyenesek és nagyívű kanyarok remek alkalmat nyújtanak a száguldásra és előzésekre. Ha a kanyarokban támad előzhetnékünk, próbálkozzunk a külső íven elhúzni - biztosan sikerül majd.

12. Ausztrália/Adelaide: az egyik legrükkösebb pálya, ahol feltétlenül automata váltót válasszunk, ami jó szolgálatot tesz a hosszú egyenesek-

ÉRTÉKELŐ

grafika	79%
hang/zene	75%
játékmenet	88%
nehézség	30%

ÖSSZHATÁS 79%

TESZTELVE: *Amiga*

FUNFAIR

Az utóbbi években sorra jelentek meg a jobbnál jobb repülőgépszimulátorok a különböző géptipusokra, melyek között az etalon mindig a legújabb MICROPROSE-játék volt, forradalmi újításaival és grafikáival. Most tekintsünk vissza a szimulációk őskorába, azon belül is az 1988-as évbe. Akkor jelent meg ugyanis a GUNSHIP című program, mely mérföldkő volt a játékok történetében, és a számítógépes repülés szerelmeseinek naptárjában hamarosan piros betűs jubileumná vált.

A játék elején a pilóta nevét írhatjuk át a NEW PILOT ponttal, kimenthetünk illetve visszatölthetünk egy játékállást, a CONTINUE pontot választva pedig továbbléphetünk. A következő képernyőn elolvashatjuk nevünket, rangunkat, a beállított bevetés helyét és stílusát (lásd később), a szimuláció valósághűség-szintjét és legvégül a nehézséget. A képernyő tetején a PILOT pontot választva az előző képernyőre léphetünk vissza, a DUTY ponttal pedig a bevetés helyszínét állíthatjuk be öt fokozatosan nehezedő feladat közül. A STYLE ponttal állíthatjuk be azt, hogy missziónk hétköznapi (REGULAR), veszélyes, melyre csak önként jelentkezőket küldenek (VOLUNTEER) vagy kiemelten veszélyes (VOLUNTEER HAZARDOUS) nehézségű legyen-e. A REALITY alatt állíthatjuk be a repülés valósághűségének fokát: a FLYING YOUR HELICOPTER azt állítja, hogy repülés közben a különböző manőverek során vesztünk-e a magasságból és sebességből vagy nem; a LANDING YOUR HELICOPTER a lezuhanás "eshetőségét" kapcsolja ki-be (kikapcsolva akár a Hold magasságából lezuhanva is köszszép, jól leszünk); a WEATHER ponttal állíthatjuk be, hogy az időjárás optimális legyen-e vagy számíthatunk-e egy kis front-átvonulásra. Az utolsó ponttal pedig az ellenség felszerelésének mederuségét, tehát hatásfokát adhatjuk meg (a 1ST LINE a legkorszerűbb). CONTINUE-val folytatva az eligazítóterembe jutunk. Itt elolvashatjuk a küldetés paramétereit, a jelszót, a küldetés kezdésének időpontját és célját a koordinátákkal együtt, valamint az időjárásjelentést. Megnézhetjük a térképet (itt a fehér jelek a saját, a lilák az ellenséges objektumokat jelölik), a felderítők jelentését (SEE INTEL) az ellenség felszereléséről (várhatóak-e helikopterek, vannak-e radar-, és infravörös vezérlésű fegyvereik), a SICK CALL ponttal pedig visszaléphetünk a küldetéstől - ilyenkor a feletteseink figyelmeztetnek, hogy ha visszalépünk, akkor az előléptetésről lemondhatunk egy időre. Ha azonban minden megfelel, felszerelhetjük helikopterünket. Itt a képernyő bal oldalán a gép képét láthatjuk, rajta a választott fegyverzet. A kép tetején a gépágyúlőszer és az üzemanyag mennyiségét állíthatjuk be, valamint azt, hogy viszünk-e magunkkal radarzavaró szemetet (CHAFF) illetve csalit a hőkövető rakéták eltérítésére (FLARES) - azoknak mennyiségét nem tudjuk állítani, vagy viszünk 30 darabot, vagy egy szálat sem. Ezenkívül még vihetünk maximum 8 darab Hellfire levegő-föld rakétát, 2 Sidewinder levegő-levegő rakétát, valamint 4 doboz nem-irányított rakétát (csak akkor, ha a Hellfire helyére is ilyet teszünk, egyébként csak kettő fér el), dobozonként 7 illetve 19 rakétával. A fegyvereket úgy rakhatjuk fel a gépre, hogy megnyomjuk a képükön a gombot, majd a kurzort a "szárnyakra" visszük, és újra megnyomjuk a gombot. Minden eszköznek megvan a maga helye, tehát nem lehet például egy öttonnás (kitalált adat) Hellfire-csomagot kirakni a szárny végére (ami egyébként a Sidewinder helye), mert a valóságban úgy letörne, mint ahogy engem letör a rossz idő, hiht. A képernyő alján elolvashatjuk a beállított kombinációt, a gép jelenlegi súlyát, valamint a maximális terhelhetőséget. Ha minden rendben, vegyünk egy mély levegőt, és nyomjuk meg a CONTINUE gombot.

A pilótafülkében találjuk magunkat, lássuk mi van a műszerfalon:

- a kis lámpa a bal felső sarokban a rotor ki-bekapcsolását jelzi. Nem itt

zuhanás közben [illegible] zuhanást.

Az 'F' jelű [illegible] szintet, a 'T' jelű pedig a [illegible]

Van egy irányító is, az [illegible]

Az irányító mellett, 'R' jelű kijelző [illegible] (sorrendben) a jobb motor, a [illegible] be van-e kapcsolva.

- Legalul egy nyilacska mutatja a [illegible] beállított cél helyzetét, alatta egy [illegible] mionket. Állítsuk mindig úgy a gépet, hogy cél felé repüljünk, tehát [illegible] kozzanak. Legalul található [illegible] segítségül.

A műszerek a [illegible] bosság és mű-horizont; a b a l

WANTED

Most jött el az az idő, hogy szükségesnek éreztem az utóbbi időben érkezett leveleim előkeresését - remélem mindenkit kielégítek majd butácska válaszaimmal.

Alapvetően két témát öleltek fel a levelek, melyeket tőletek kaptam. Az egyik a SEGA dolog volt, a másik a MANGA filmekkel kapcsolatos. Mivel minden egyes játékról, ami iránt érdeklődtetek nincs lehetőségem beszélni, a legismertebbekkel foglalkozom. Amint azt észrevehettétek, elkezdtem a MEGADRIVE S.O.S rovatot, melyben trükköket és csalásokat adek meg, amelyek remélem hasznotokra lesz.

Azoknak, akik hozzám hasonló MANGA őrültek, egy jó hírt tudok mondani: anyagi tartalékaim teljes lepusztításával több mint 20 MANGA filmet vásároltam. Ezzel azt hiszem elég alapanyagot szereztem a rovat jövőbeni megtöltéséhez. Úgy terveztem, hogy minden hónapban 2-3 filmet mutatok be, melyeket már az újság megjelenésének pillanatától kezdve megvásárolhattok az 576 KBYTE SHOP-ban. De siessetek, a nagy falatok gyorsan elkelnek! A bemutatás februártól kezdődik, addig is élvezzétek ezeket a képeket.

Az első levél Gódor Zsolttól jött, aki Magyaród egyik jeles SONIC-asa lehet. Sajnálom, hogy elszalasztottad azt a pár műsort, de ha az S.O.S rovathoz lapozol, megtalálod a Super Sonic kódot. A másikat, mellyel a pályát tudod tetszés szerint építgetni, a jövő hónapban adom meg. Bocs Zsozsó, de ha most mindent elsütök, februárban üres lesz az az oldal. Azt, hogy az 5. gyémántot hogyan lehet felszedni könnyebben, nem tudom, szerintem erre nincs semmi csalás. Esetleg annyit, hogy MINDENKÉPPEN Tails nélkül menj, mert a kis lökött elveszti, amit te összeszedtél. Ha mind a 7 követ felszedted, és utána begyűjtesz 50 gyűrűt, Super Sonic leszel. Erre jó az S.O.S-ben megadott kód, így a gép úgy veszi, mintha már összeszedted volna őket. A DEATH EGG zónában úgy tudod kiütni a robotot, ha az orrának ugrálsz neki. Állj be a jobb vagy bal oldalra, az utolsó pillanatban bevitelén túl semmire sem lehet használni, ez minden játékban adott opció.

Volt egy levél, melyet többször is elolvastam - no nem azért, mert nehéz a felfogásom, hanem mert álmélkodtam: olyan szépen volt írva, mintha lézernyomtatóval készült volna. Feladója Cziráki Gergely Budapestről. Az újsággal kapcsolatos észrevételeidet nem kommentálom, azzal Zolee bátyá foglalkozott. Azt írtad: "Martin! A konzolok játékra jók, de másra NEM! Kíváncsi volnék, miket tudnál SNES-en Ray-Tracing-et csinálni, vagy találsz-e rá egy igazi szimulátort, mint pl. a Falcon 3.0, vagy akár egy demót tudsz-e írni. De kell látnod, hogy eléggé elhomorkodott dolog volt így leszólni a számítógépeket." Nos Gergő, nem emlékszem, hogy milyen módon szóltam le azokat a csodás számítógépeket, de azt hiszem nem egy melomban érlünk. Nekem volt C64-esem, 1984-ben kaptam (azt hiszem, az elsők között voltam) de a mai napig nem tudok rajta demót írni. Ennek az az oka, hogy engem a játékok érdekelnek és nem az, hogy egyszerre hány fillezett vektorkockát tudok pergetni a borderen. Ha átnézed az újságot, észre fogod venni, hogy kizárólag játékokkal foglalkozik. Én a dolgot úgy értettem, hogy a konzolok játékra jobbak! Később aztán volt Amigám is, amit addig a napig élveztem, amíg meg nem láttam a MEGADRIVE-ot. Gondolom,abban egyet értesz, hogy a két gép kb. egy kategória. Próbáld ki egyszer, hogy milyen érzés, ha beteszel egy játékot a konzolba és az az idegtépő töltögetés helyett egyből elindul. Azt is éld át, amikor a kedvenc játékod a 124. pálya után GURU MEDITATION üzenettel kedveskedik neked. Mert amióta konzolozom, ez az eset velem nem fordult elő.

Sajnos PC-m még nem volt. Mondjuk ez az egyetlen gép, amire még vágyom, de be kell látnod, hogy ha egy normális gépet akar valaki összehozni, 200 ezer forint körül kell kicsengetnie. Vegyük a te példádat: a szimulátorokat szeretem, vásárlás előtt állok de abszolút nem értek úgy a témához, mint Cziráki Gergő. Az összes pénzemet beleölöm egy PC-be, amit a haverom ajánl, hiszen azon "halá' beró" szimulátorok vannak. Aztán amikor bemegyek az üzletbe játékot venni kiderül, hogy a totális élvezethez 486-os kéne, nomeg 4 MB RAM, nomeg SVGA monitor, de nem árt az 5.25-ös és a 3.5-ös drive sem. Tudod hány ember fürdött be például most karácsony előtt és vették meg a sz*r 286-osokat? Hányan vannak, akik még annak az angol mondatnak a jelentését sem tudják: Press Play On Tape? Ne a saját tudásod vedd alapmércének hanem azét, aki annyit tud az egészről: "megfogom a 'távirányítót' azt lövök". Aztán: kérlek, mutass nekem PC-re vérbeli akciójátékokat. Én eléggé ismerem az 576 SHOP kínálatát, plusz a cégek újdonságait, de ki merem állítani, hogy a PC-s játékok 80 százaléka szimulátor, angol nyelvű kalandjáték vagy stratégiai stuff. Próbáld már meg bemagyarázni egy átlagos 8-13 éves magyar gyerkőcnek, hogy pl. a V FOR VICTORY jó játék ám, csak érteni kell hozzá. Játssz a STREET FIGHTER 2 PC-s verziójával, utána a MEGADRIVE-val, 6 gombos joystick-kal. Egyet fogsz velem érteni! Szerintem, aki jót és szórakoztatót akar játszani és esze van, az konzolt vesz. Hidd el, buták az emberek - számítógépet vesznek (C64, Amiga), de csak játszani akarnak vele. Később meg folyik a nyáluk ha SUPER NINTENDO-t látnak. Szerintem aki programozni akar, vagy rajzolni, mint Te, annak meg úgysem kell ecsetelni a számítógép előnyeit. A konzol csak játékra való!

Másik témád a MANGA volt - amennyi mínusz pontot kaptál tőlem a leveled első felére, annyi pluszt a másodikra. A GAL FORCE-szal semmi bajom, csak egy kicsit bárgyú. Látnád csak a FIST OF THE NORTH STAR véres bunyóit vagy a WICKED CITY ügynökeinek harcát a "Sötét Oldal" embereivel! Sajnos az erotikus MANGA-val nincs mit tenni: a 20 filmem közül 18-ban

(egy fehér célkereszt áll majd rád), mielőtt rádesne a gép, húzz el onnan, és elyankor ugorj rá/neki. A kezére vigyázz! A zenei kódokat a hallgatáson és a csalások

benne van az a jelent, amikor a főhős rónehezedik a hősnére (emlékezz, az alól a Gall Force sem kivétel). Be kell látni, a MANGA nem gyerekeknek készül!

Nem értem, miért nem értetted az AKIRA-t. Leveled alapján nagyon intelligens srácnak gondollak, szerintem az angol tudásoddal lehet baj, mert a szinkron tuti, hogy nevetséges lehetett. Bevallom, én már 8-szor láttam a filmet, de csak a 3. után vettem 100 %-osan a sztorit. Több MANGA filmet kellene nézned, meg kell szokni a stílusukat (a legtöbbet csak nézve nehéz teljesen felfogni).

Kérésedet egyelőre nem tudom teljesíteni (mint kitalálhattad, én vagyok a MANGA-ért a ludas). Megígérem, ahogy lesz időm, összeszedek neked egy pár illusztrációt. Ezek általában a filmek hirdetéseiből vannak, vagy az angol MANGA MANIA újságból. Addig is élvezd az újabb képeket, vagy gyűjts pénzt és gyere be az 576 Shop-ba filmet venni. Ott el is dumálhatunk a témáról. A legszőrösebb embert keresd.

Nem rövid levelet írt Horn Zoltán. Alfától omegáig mindenről beszélt benne, ezért csak az érdekes részeket emelem ki. "Mit ad isten, épp neked fizettem (az 576 Shop-ban), és mondhatom kellemes meglepetés volt, hogy végre nem olyan képet vágsz mint 1.5 kg citrom". Hát Gabi, mér' vágnék olyan képet, miker pont TE fizetsz le engem. Olyat csak akkor szoktam, amikor a stúdió 8000 wattos lámpája a szemembe világít, izzad a..., szóval mindenem és már tizedszer mondom el az aznapi kérdést. "Amikor bent voltam, épp egy posi érdeklődött a Megadrive után, és majd' szörnyet halt amikor meghallotta a játékok árát. Ha tudná hogy a Váci utcában 12.500 a Street Fighter". Köszi a reklámot, tényleg mi vagyunk a legolcsóbbak az országban! "Mindig is vágyam volt, hogy találkozhassak és barátja lehessek a NAGY MARTINNAK. Aztán egyszer a Shop-ban látok egy surranós, borostás, bőrdzsekis vagányt, akinek valaki azt kiáltja MARTIN. Hát rendesen meglepődtem". Annyira sajnálom, hogy elrontottam a benned alkotott képet. Eredetileg jólfésült voltam, selyeminges és alsó cipős fehér zoknival, de mostanság kezdek emberesedni. A lábacskámon nem "surranó" volt, hanem 7 lyukas GETTA' GRIP bakancs, de mindegy, és nem borostát láttál, hanem kecskeszakállt (vagy éppen akkor volt körszakállam?). Felül bőrmellény lehetett, nem dzseki, de ez már tényleg nem számít. Gabyka, köszi a jókívánságokat, imádlak amiért megszeretted a konzolokat, írjá' máskor is, majd válaszolok ha a Zolle Ödön ad helyet nekem... (*Kikérem magamnak az Ödönt, aláírás Zolee Ubul.*)

Rózsavölgyi Zoli egy csomó játékról kérdezett. Kérlek, gyere be egyszer a boltba valamelyik délután, hozd be a TINY TOON kazit és majd megszemlélem a problémát (vagy valaki aki nálam jobban vágja a témát). A DESERT STRIKE-ban már nem emlékszem miként vittem végig azt a pályát, de úgy emlékszem vártam a pilótára, hogy visszajöjjön. Ha tényleg minden fuelt felszedtél, valami baj lehet a játékstílusoddal, ugyanis az első pályán marha sok van belőlük (biztos, hogy a sátrak és házak alól is felszedted őket?).

König Zoli Komlóról azt kérdezi, hogy mi a különbség a MD és a MD II között. Nos Zotya, semmi lényeges. A MD II kisebb, hiányzik róla a fülhallgató hangerő szabályzó. Más az antenna kimenete, pontosabban nem szabvány RF zsinórja van, hanem egy speckó (gondolom észlelted), melyen van egy kis dobaz, ami antenna jellé alakítja a video jelet. A MD-on ehhez két külön bemenet van (A/V és RF). A belső felépítés tök ugyanaz. A magyar nyelvű utasításban az a mondat egy baromság (biztosan értett hozzá aki írta) - kazettát kivenni CSAK KIKAPCSOLT ÁLLAPOTBAN SZABAD!

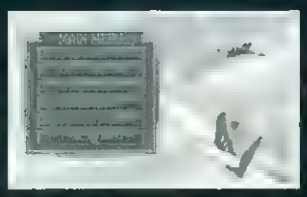
Kozma Peti egy csomó kódot küldött Miskolcról, amit nagyon köszi, majd közlöm.

Volt még egy levél, Kormóczy Ivóné, de erre már nem tudok válaszoni, mert az a dög Zolee kicsavarja... a... kezemből... a... klaviatúrát... hát hagyá' má'..., tudom, hogy.... betelt... az... oldal... Méghogy én mohó vagyok????

Martin

A★C★E★S OVER EUROPE

Kísérletező, és átlendő megújulásra törekvő kedvünknek köszönhetően, az 576 Kbyte történetében eddig szokatlan formában fogunk bemutatni egy vadonatúj repülőgép-szimulátor programot. Miközben a címadó programról beszélgetünk, törleszjük egy régi adósságunkat is, és ejtünk néhány szót a nagy elődről, az ACES OF THE PACIFIC (AOTP)-ről is.



Zolee: Hogyan maradhatott ki az újságból eddig az Aces Of The Pacific?

Sz.JVC: Erről a programról annak idején tarlódás miatt nem [illegible]irtunk, [illegible]gy róla szóló cikk ott kallódik valahol az 576 [illegible] szerkesztőségében-, holott az egyik legjobb [illegible]szimulátor PC-re. Csak idő kérdése volt, [illegible]mikor "fújjuk le róla port".

Zolee: Valóban fújni kellett?

Sz.JVC: A "magamét", hogy a cikk megjelenjen, igen, de ha a porra gondolsz, nem! Nálam megjelenése óta dobogós helyen állt. A Chuck Yeager's Air Combat mellett eddig az jelentette számomra a gondtalan kikapcsolódást, az "öröm repülést". Mindig is méltánytalannak tartottam "ugyanhallgatását", szerencsére jött az AOE, és annak apropóján most erről is ejthetünk szót.

Zolee: A két programban mikor, és hol játszódnak az események?

Sz.JVC: Az AOTP-ben: az USA második világháborúba való belépését jelentő Pearl Harbor-i támadástól kezdődően repülhetünk Japán, vagy amerikai oldalon a Csendes-óceán Ásziával". Az AOE-ban ugyanebben az időszakban húzhatunk kondenzcsíkot amerikai, angol, vagy német oldalon Nyugat-Európa egére.

Zolee: Repülhető géptípusok?

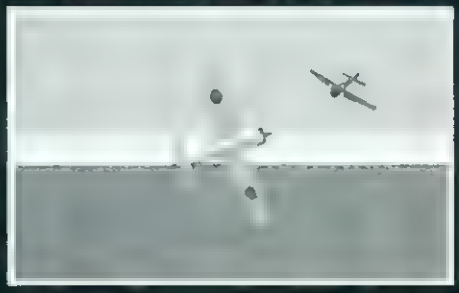
Sz.JVC: AOTP: Mindkét oldalon 10-10 típusba van lehetőségünk beszállni. Minden géptípusnak más a műszerfala, sőt a motorok hangja is különböző, a régebbi gépek "szelepes" darálása fokozatosan javul fel az újabb gépek lágy "duruzsolásáig". A programban egyébként összesen 34 féle igényesen megrajzolt repülőgéppel és ugyanennyi bajával találkozhatunk.

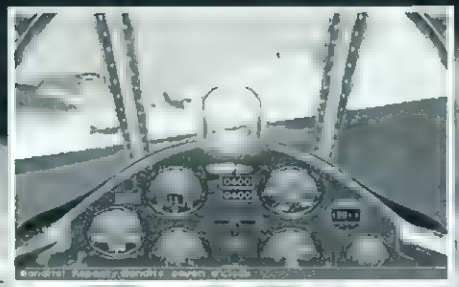
AOE: Nemzetenként valamivel kevesebb a géptípus (5-6), amerikai oldalon ismerősként köszönnek vissza az elődprogram gépei (így a természetes!). Német oldalon is a kor jellegzetességeit találjuk, (bár kezdetben hiányérzetem volt a Stuka "kihagyása" miatt). A gépek repülőjellemzői közötti különbségek érzékelhetésére a programozók észrevehetően több gondot fordítottak! A MAIN MENU: VIEW VEHICLES pontjában mindkét program gépeit egyféle-egyig megnézhetjük, körbecsodálhatjuk.

Zolee: Dicsérted a hangot és a grafikát. Rendelkezik-e esetleg egyéb extrákkal is a két program?

Sz.JVC: Igen! A FLY SINGLE MISSION menüben mindenki, a számára legmegfelelőbb küldetések között válogathat. (Az AOTP-ben nekem például a bombázók fedezete "Escort Bombers" tetszett a legjobban...) Választhatsz magadnak egy konkrét feladatot, majd hátra van annak eldöntése, hogy melyik fegyvernem, melyik gépén, milyen ellenfelek ellen akarsz küzdeni. A különböző változtatások nemcsak azt fogják eredményezni, hogy pl. a jobbról támadó Zero helyett azután Nate jön, hanem azt is, hogy nem ott, nem akkor, és nem abból az irányból támad. Az ügyes kombinációs lehetőségek szinte magunkhatalmunná teszik azt a játékot. Az AOE-ban kevesebb a beavatkozási lehetőség, a programozók viszont kárpótolnak ezért az átgondoltabb, összetettebb, sőt megkockáztatom: nehezebb küldetésekkel.

Más. Én nagyon kedvelem azokat a szimulátorokat, ahol egyszerre több gép is tevékenykedik a légtérben. Régóta gyanítom, hogy ettől tudnak a viszonylag szürkébb programok is hónapokig kedvencekké válni, ellentétben a különböző fröszkerikáktól csillogó (vakítő!) programokkal, amelyek a második próbakör után a "fiók mélyére" kerülnek, és valahogy ott is felejtődnek... Nos itt aztán tényleg gondoskodtak minden fajta jóról, mivel előfordul, hogy 10-12 gép is kerülgeti egymást, közben a hajók légelhárítása is dolgozik, körülöttünk füstpamacsok, zuhanó gépek csóvái tarkják az eget. A nap irányába repülve az "kisüti a szemünk", felhő alá bukva a képernyő árnyékos lesz, lesötétül. Felhőben külső környezetünk fátyolossá, ködössé válik. Nagyobb terhelésnél, (az AOTP-nél) ahogy kell, úgy megy el szürkébe, vagy vörösbe látásunk. Az AOE-ban a negatív, és a pozitív terhelés is fekete vakságot okoz. Ez egy kompromisszum eredménye, aminek következtében a vörös fátyol-látást a pilóta sebesülésének érzékelhetésére tartották fenn. A Realism Panel-on többek között a motor melegedés, és fegyverzet meghi-





bésedés is állítható. A "megrepült" küldetést ki tudjuk menteni lemezre, majd ennen betöltve visszanézni azt. A mozizás alatt szabadon kapcsolgathatjuk a külső nézeteket, sokszor így izgalmasabbnak tűnnek az események, mint a "felvétel" ideje alatt. A Career Menü-ből kapott feladatokat nagyon jónak tartom, "az élet iskolája".

Zolee: Találkoztál-e valami olyannal, ami más programban addig még nem volt?

Sz.JVC.: A kabinból kinézve (jobbra, balra, hátra) a csűrőlapok, az oldalkormány, sőt a magassági kormány lapjai is mozognak, ennek ábrázolása teljesen egyedi, újszerű. Előfordult olyan sérülésem (egy bekapott sorozat után), amikor a gép még kormányozható volt, de lelassult, nehézkesen lomhává vált. Kinéztem, hogy látok-e lyukakat, vagy egyáltalán bármit is a szárnyakon. Képzeld, laffogtak a csűrőlapok! Ezt kétszer is ellenőriznem kellett, mert nem akartam hinni a szememnek! Kötelékben repülve a szomszéd gépek zaja is áthallatszik, a bombázók erős motorhangja MELLÜNKBEN DÜBÖRÖG! Az AOE-ban a Me-262 támadásáro a sugárhajtómű süvítése figyelmeztet, bizonyos helyzetekben ettől akarod-e ellenére is borsódzik a hátad.

Zolee: Ezek szerint képes rá, hogy "elverázsolja" az embert?

Sz.JVC.: Nagyon is! Egyszer az AOTP-ben bombázó köteléket vezettem egy távoli kis szigeten lévő japán repter ellen. Kíváncsiságból nem használtam az "A" gyorsító billentyűt, valós időben akartam végigrepülni a feladatot. A térképre átkapcsolgatva "navi[illegible]" és láttam, hogy [illegible] jó irányba [illegible] most balról, legkozelebb jobbról kell felünnie szigetcsoporteknak. Hát tudod, nem biztos, hogy a valóságban jobban örültem volna, amikor a várt irá[illegible]ból előtűnedeztek az [illegible] szigetek, [illegible] azon kaptam magam, hogy nagyon aggódom a gyo[illegible] fogyó üzemanyag[illegible] azt latolgattam, [illegible] volnom lenne egy d[illegible] repülőtér [illegible] kevesbé jó programo[illegible] tudtam volna ennyire belefeledkezni. Egy másik példa a belefeledkezésre: mióta az AOTP-vel játszottam, [illegible] hogy a fedélzetek kövi[illegible] azt hittem az ellenség f[illegible] [illegible] (A [illegible] [illegible] [illegible] Over Europa az első [illegible] [illegible]

Sz.JVC.: Első látásra csalóka volt a hasonlatosság. A menük alatti képek változtak ugyan, de félő volt, hogy csupán ennyi lesz az újdonság! (Más programnál átéltünk már át hasonló traumát... Ez a programozó gárda viszont nem AZ az "egy kutyáról több bőrt lehúzó" csapat!) Attól függetlenül, hogy a menük felépítése, műszerfalak elrendezése a már jól bevált séma szerint megy (kár is lett volna azon változtatni!), és azáltal az AOE külsőségekben nagyon hasonlít az elődhöz, történtek nagyon lényeges, és megintcsak EGYEDIEN ÚJSZERŰ változtatások is: a gépek ütésés, sérülések után hajlamosak a DÜGÖNÜZŐbe esésre, melyből csak a "nagykönyvben megírt" manőverekkel lehet kikeverednü! (A pörgés irányával ellentétes oldalon LÉPJ BELE a lábkormányba, majd a pörgés megszűnte után, a botot hasra húzva bővíted a megosságmérőt, és lehézkedj a jószerencsédhez, nehogy éppen most hagyjon el.) Ha CSAK ennyivel tudna többet az elődnél (és más programoknál), már elismerést érdemelne, de úgy látszik ennél többre is pályáztak az alkotók...

A csúcssebesség körüli értéken, ütésés előtt, ellenséges tűz hatására, mélyrepülésben, azaz összefoglalva: a különböző légörvények hatására RÁZza magát, (Shake-el) a gép!

Megváltozott a térkép funkció is, a célpontra bökve a légi felderítés fényképeit (az alsóbbrendű-, és másodlagos célpontok megjelölve) is megnézhetjük.

Kérdésedre válaszolva tehát azt mondhatom, az előző program jóval fejlettebb, (a repülés realisztikájához közelebb kapcsolódott) változatról van szó.

Zolee: Végül egy személyes jellegű kérdés: Úgy tűnt nekem, mintha jobban vonzódnál ezekhez a régi gépekhez, mint a mai gépcsodákhoz?!

Sz.JVC.: A valóságban ennek éppen az ellenkezője az igaz. Mindig is a modern (vezérlésüket tekintve a számítógépes játékokhoz közelítő) vadászrepülőgépek érdekelnek jobban. Ha most egy kicsit pótesszal beszélnem róluk, az csakis ennek a két remek programnak köszönhető. Arról, hogy pl. az F-15 III-at, vagy a Falcon 3.0-t nem tudtam hasonló módon a szívembe zárni, (pedig nagyon szerettem!) úgy érzem nem én tehetek.

Zolee: Köszönöm a beszélgetést.

Sz.JVC.: Szívesen máskor is!

A beszélgetést lejegyezte: Széchenyi János

A program billentyűzet kiosztása:

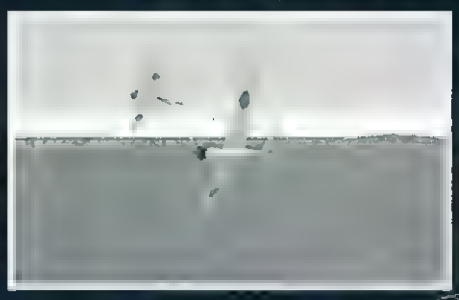
F10: Preference Panel • Alt+ R: Realism Panel • Alt+ J: Joystick On - Off • Alt+ S: Sound On - Off • Alt+ M: Music On - Off • Alt+ D: Mouse On - Off • P: Pause • Esc: End Mission (Exit) • Alt+ X: Exit to DOS

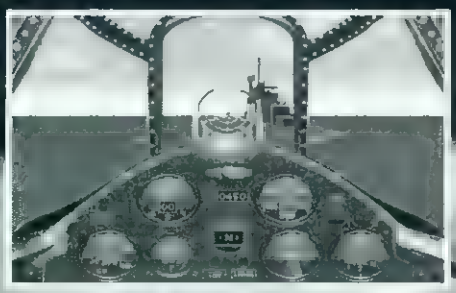
Belső nézetek:

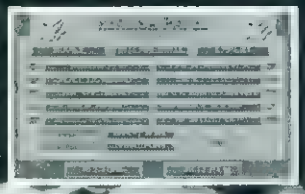
F1: előre • F2: hátra • F3: balra • F4: jobbra • F5: felfelé néz

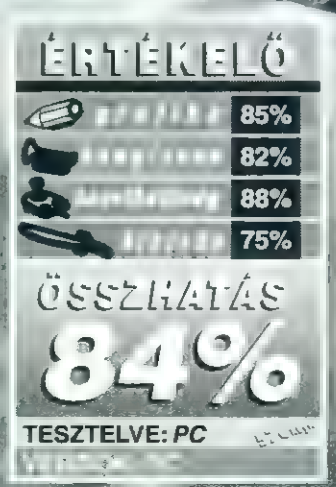
Külső nézetek:

F1: szemből • F2: hátulról • F3: balról • F4: jobbról • F5: lefelé • [: zoom+ •]: zoom- • +, - III. 1-9 : motor fordulat • <>: lábkormány • /: középre állítja a lábkormányt • Spc: tűz • Bckspc: bomba, torpedó vetés • R: rakéta indítógomb (ha van) • G: gépágyú választás • U: beregedt gépágyú "kiokaszáz" • B: féklap • W: korékfék • D: külső üzemanyagtartály leoldó • F: fékszárny • L: futók • M: térkép • A: autopilot (más gyorsító) • S: rádió • Ctrl+B: ugrás a gépbe!









ÉRTÉKELŐ

[illegible]	85%
[illegible]	82%
[illegible]	88%
[illegible]	75%

ÖSSZHATÁS

84%

TESZTELVE: *PC*

Észtorbontó

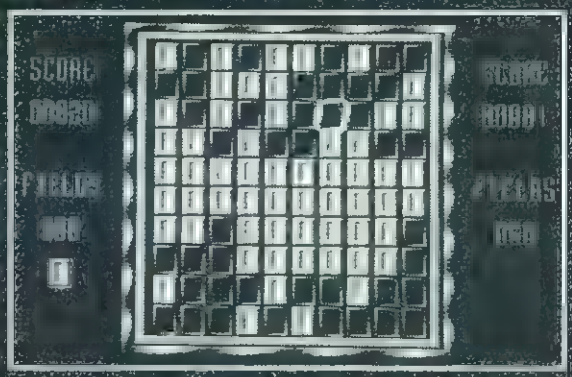
A mai C64-es logikai játékok sajátosságai közé tartozik, hogy az alkotók nem nagy súlyt fektetnek az új ötletek kitalálására, inkább a régi ideákat fejlesztik tovább. Ennek vannak előnyei és hátrányai is: előnye, hogy nem kell sokáig törniük a fejüket, amíg kiötlik az alap-

történetet, így több program készülhet adott idő alatt (ennek örülünk mi, felhasználók). A hátránya pedig pont az előnyében rejlik: az egy kaptafára készülő játékoktól az embernek lassan hányingere lesz, és elég egy pillantást vetnie a képernyőre és máris 2-3 hasonló játék címe ugrik be neki.

Ebből a bevezetőből már kitalálhattátok, hogy nem rajongok a lelőtt poénokért, főleg a játékok terén. Ezért enyhe undort éreztem, amikor egy százszor lerágott csont került a kezem ügyébe, **Memory** ómmel. Az még rendben van, hogy silány a grafika, mert az nem előfeltétel ennél a stílusnál, még az is oké, hogy semmi pluszt nem vittek a játékba, na de hogy mindezzel örökre elvegyék az ember kedvét az egyébként halálí szórakoztató játéktól, az már mindennek a teteje. Akkor inkább ne is vágjanak bele játékkészítésbe.

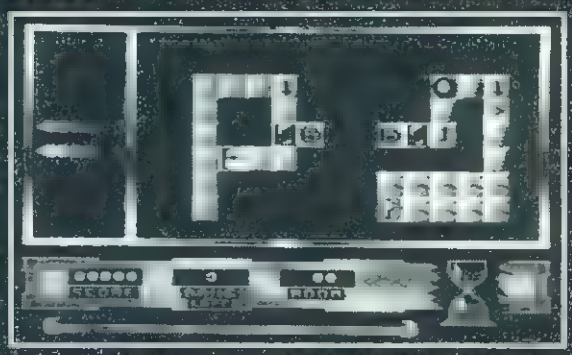
Példát vehetnének az előző program kiagyalói a **Bounce It** című program készítőiről, akik egy kivételesen jól eltalált játékot hoztak össze. Erre a stuffra nem illik a bevezetőben említett 'egy kaptafára készült' jelző. Korunk nagy őrülete, a kosárlabdázás betört a logikai (!) játékok házatájára is. A játékban az lesz a feladatunk, hogy egy kosárlasztit végigvezessünk a peremekkel, kiszögellésekkel teli pályákon, közben minél több ajándékbogyót felszedve, majd a pálánkon lévő kosárba jut-tassuk. Természetesen semmilyen mozgó, sugárzó, áramot kibocsájtó vagy hegyes tárgyhoz nem érhet a labda, mert azonnal kipukkad. Akinek ez még mindig nem elég, azoknak találták ki a lábnyomtogatást, amit 3 másodpercenként meg kell tennünk (fire), egyébként ugyancsak kiduranás lesz a dologból. Ez az első 8-10 pályán még nem jelent gondot, de a későbbi szinteken annyi az ellenfél, hogy még a labda pattogtatására is figyelni nem lesz a legegyszerűbb feladat. Gyakran eshetünk mohóságunk áldozatává, ha egy bogyókkal teli csőbe betévedünk, mert ott nem tudunk pattogtatni, és mire kiérnénk a cső másik végén, letelik a három másodperc (pukk!). Igazi remekmű tehát a játék, felüdülés volt vele játszani - főleg az előző szörnyszülötthez képest.

Ismét vissza kell kanyarodnom a bevezetőben említett ötlettelenséghez, ugyanis megjelent egy **Fields of Dawn** nevű program, amely szintén a 'vissza a gyökerekhez' stílus megtestesítője. A logikai programok szerelmesei (ha vannak egyáltalán még ilyenek. Ugye vagytok egypáran?), szóval a gondolkodtató feladatokat kedvelők biztosan ismerik azt a játékot, amely egy 10X10-es pályán folyik, felváltva helyezhetünk le köveket szorosan a már letettek mellé, és az a cél, hogy két kövünkkel közrefogjunk átlósan vagy egyenes vonalban az ellenfél kövei közül jópárat (lehetőleg minél többet). Ilyenkor ezek színe átváltozik a mi köveink színére és az ellenfelünk következik. Az győz, akinek az utolsó kocka elfoglalása után több köve van fent a táblán. Természetesen korai az örömünk, ha azt hisszük, hogy 30-40 köves vezetésnél már biztos, hogy mi nyerünk. Nem! Ebben a játékban pont az a tuti, hogy az utolsó lépéssel is tarolhatunk 10-20 követ,

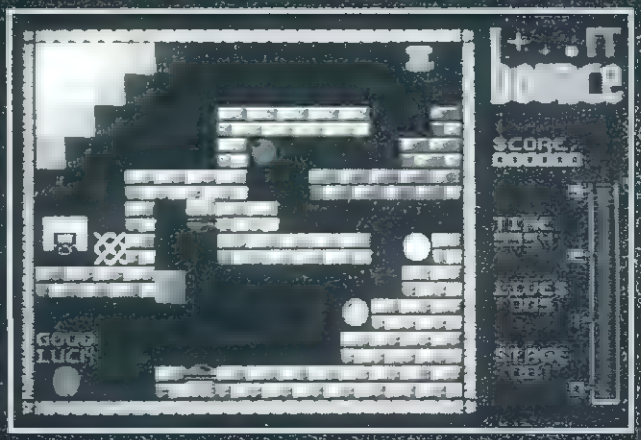


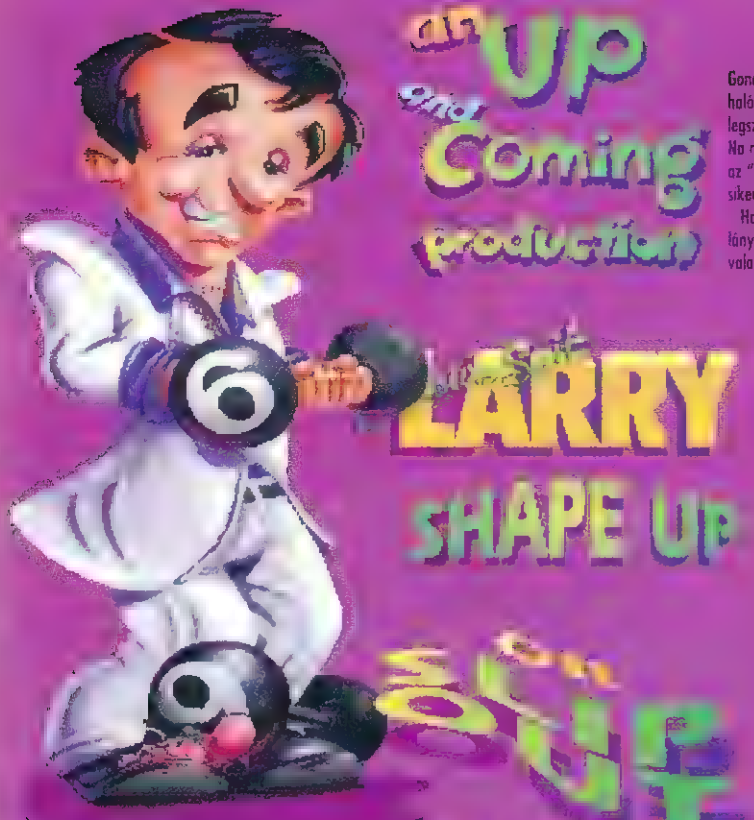
mire megváltozik a játék állása - a mi javunkra. Törekedjünk arra, hogy a széleket és a sarkokat bevegyük, mert azok nehezen, vagy egyáltalán nem vehetők el tőlünk, de mi simán rabolhatunk a segítségükkel.

A nevében alig, stílusában azonban az előző játékról homlokegyenest különböző program látott napvilágot **Fields of Hades** címmel a közelmúltban. Nem szokásom az ujjongás, de most ismét azt



kell tennem; eredetiség felsőfokon jellemzi az anyagot. Olyannyira eredeti, hogy alig lehet néhány szóban leírni a lényeget, de ezért megpróbálom. Egy labirintus útvesztőiben és szakadékain kell végigvezetnünk egy golyóbist, méghozzá meghatározott számú és hosszúságú mozgatással. Ezeket a bal oldali ikontábla mutatja, a játéktér pedig a jobb oldalon található. Természetesen, hogy a dolog nem legyen olyan egyszerű, akadályok, segítő futószalagok, teleportok és irányjelzők népesítik be a terepet. Ügyelni kell minden mozdulatunkra, hiszen a pályák csak egyféle módszerrel oldhatók meg. Nem lehet felcserélni egy 3 kockás majd egy 4 kockás lépést egy 4, majd 3 kockás lépéssel, még akkor sem, ha az összegük látszólag ugyanannyi, ha a telepert a 3. kockán található. Mondanom sem kell talán, hogy az idő is szűkre szabott, tehát nem piskóta egy pálya megoldása sem már a harmadik szinttől sem.





Leisure Suite LARRY 6

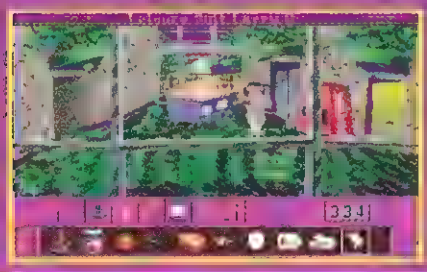
Gondolom, senkinek se kell bemutatni a nagyorró nagyfejű, kopaszodó nőcsábászt, aki utánozhatatlan stílusával és poénjaival halozza be a szebbik nem korántsem ártatlan képviselőit. Mint mindig most is sikerül kiválasztania a legdagadóbb, legvagányabb, legszexisebb legforróbb vérű csajszikat. És amikor már kellően felajzották - a legmagasabb hőfokon mindig közbejön valami... Na nem Larry hibájából, ő igazán tegény a talpán, hanem a sors "kegyetlen" tréfái miatt. Ez a Larry 6-ra felettebb érvényes, hisz az "elfogyasztandó" nőmennyiség maximális. Ennyi pipi között még sosem kellet lavírozni a Királlyal, s hogy a nyolcból hánynak sikerül (khmmm) megmutatnia a helyeggyűjteményét, azt egyelőre fedje sűrű homály.

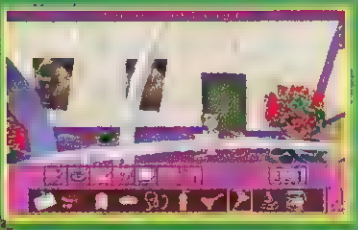
Hogyan is kezdődött az egész? Larry éppen Miami-Beachen vaditott fehér nejlonzakójában a szerény, 60-as bicepszű, badis lányok és fiúk között.Ióta kirúgták a tengerparton lesi a lányokat, amint éppen erősítenek... persze csak tisztes távolból, nehogy valami baleset folytán őt is bevonják az edzésbe. Épp kedvenc szórakozásának hódol, amikor bekúszik az elmaradhatatlan limo, s egy teveriporter kiáll a parti huknak: egy igazán férfias férfit keres! Csődulnek barátaink, Larryt se szó, se beszéd átlepik, s tülekednek a kocsi körül. És mi lenne a szerep? A Paripák című TV showhoz keresnek szereplőket. A srácok jobbnak látják, ha nem jelentkeznek egy ilyen kvízre még a végén teszerepelnének. Fiúk el, rekflektor Larryre, halk zene hatásszünet, igen! Megfelelünk mi is, ha már nem akadt jobb! Limo el, következő helyszín a forgatás. Larryn kívül meg egy himnemű szereplő van és három nő. Larry leül reflektorfény, paripák nyihognak, taps, kérdések a kvíz annyira unalmas, hogy a programozók is megunják, egy szercsak benyúl egy kéz, és továbbpergeti az eseményeket egy távirányítóval. A vége, eredményhirdetés. Paripák, taps, az első helyezett 2 hetes nyaralást nyert a Bahamákra full extrákkal. (Ezek nem mi vagyunk). A második díj (vajon ki is nyerhette)- 1 hét a híres-hírhedt gyógyüdülőben Cosa Lotta n; ingyen limo biztosítva. Reflektor ki, függöny le, a kép vált. Larry egy trabantszerű "limo" ban zötykődik a gyógyfürdő felé, és már be is léptünk a hallba, előttünk a recepció.

Álljunk meg egy szóra! Még kéne mai azért valamit a kezelésről is. Csak használjuk a sablonszöveget- "a kezelésben meglepően újat produkált a Sierra. A Save menü, automatikus mentés stb Windows szerűen kapott helyet a képernyő tetején, az ikonok lekerültek a képernyő aljára. Ők maradtak a regek, felesleges szót vesztegetni rájuk (akinek nem sikerül a zippzár jelentésére fényt derítenie, az jobb, ha vár meg néhány évet). Itt lent találjuk a pontjaink számát is, mely maximum 1000 ig mehet fel." Áll, ennyi elég! Folytatásra felkészülni, csapó, indul!

A képernyőn egyetlen szembetűnő jelenség: a recepciósnő. Vegyük célba és arasszuk el kérdéseinkkel. Megkapjuk szobánk kulcsát, és megtudjuk, hogy vágyai netovábbja az, hogy Dr. Swinebutt zsírleszívó gépénél dolgozhasson, amely elromlott. Egyelőre hagyjuk magára. Legjobb, ha gyorsan fel is megyünk a szobánkba (félemelet, jobbra). A csúnya sárga ajtó mögé szolíásoltak el, nyissuk ki a kulccsal, majd mustráljuk végig a szobát, egy remek masszírozóágy, amit akár ki is próbálhatunk, a vázában egy szál rózsa, ami jobb helyen lesz nálunk, ezen kívül egy rokat papír az asztalon, amit unalmunkban elolvasgathatunk, illetve az elmaradhatatlan telefon és a panoráma. Nézzünk be a fürdőszobába, ahol Larry konstatálja hogy barna a víz. Üljünk a tévécsegő mellé, hívjuk a gondnokot (75), s panaszoljuk el, hogy nincs se WC papírunk, se szappanunk, se semminik. A Cosa Lotta üdülőben az a szokás, hogy egy kocsit tolnak az ember szobája elé, s majd arról kell felszedni a szükséges cucccainkat. Nézzünk ki az ajtó elé, ahová már meg is érkezett a szerviz kocsi, és mi felszerelhetjük magunkat minden földi javal. Ne feledjük megnézni a kocsi jobb és bal oldalát, majd elrak tározni a következő dolgokat- törülköző, szappan, krém, fogselyem, rongy, WC papír, WC ülőke. Mosszunk vissza szobánkba, s mindenképpen nézzük meg a kis reklámcetlit a csomagküldő szolgálattól, majd tárcsázzuk a 75-öt, mire megígérik, hogy estére egy kis ajándékot kerítenek a parnánk alá. Ha már telefon közelben vagyunk, jelentsük be a szerviznél (76), hogy elromlott a csapunk. Járjunk egyet a folyosón, s mire visszatérünk egy vikingfejű szerelő ugykodik a csap alatt. Egy óvatlan pillanatban emeljük el az övéről a reszelőt és a csavarkulcsot, majd irány Horány!

De gyerekek, hol maradnak az elmaradhatatlan NŐK? A lényegről egészen meg is feledkeztem, no ezt a hiány sürgősen pótolni kell! Ugorjunk le a medencéhez, ahol a nyugágyon néhány egészen szemrevaló példány hevereszik, de számunkra mindegyik csak álom. Vegyük szemügyre közelebbről a gumikarikát a vízen, és emeljük le róla a napszemüvegtokot, majd bontogassuk ki egész addig, amíg egy szemüvegtárlóhoz jutunk. Ne riadjunk el a legvadabb ötletektől se, kaszítsunk a fogselyemből és a szemüvegtárlóból egy fürdőgatyát (made by Larry). Kapjuk fel a földről az úszógumit, és nézzünk át az aerobic terembe, ahol a szupercsinos bombázó csajszik ropnak. Álljunk fel az üres szívacsra, mire Larry bátyánk megpróbálja utánozni a tabbieket. Szegény feje, kész leeges, mindent öt ütemmel később csinál. Végre valahára véget ér a tánc, s Larry hullafáradtan szóbaállhat a tánctársnővel. Beszéljünk meg gyorsan egy randevut, melybe bele is egyezik, s a találka helyéül a szaunát jelöli meg, de megkér, hogy hozzunk magunkkal valakit. Rendben! Mielőtt végleg elbúcsúznánk a hölgytől, fogjuk meg a trikójára akasztott ID kártyát, mire Larry benyögi, hogy az bizony hozzáragadt a kezéhez, s így 1) vagy le kell vágni a kezét 2) vagy odaadja a leányzó a kártyát. Hát' istennek sikerül rádumálni a 2. variációra, s mienk a kártya. Nézzünk be a body-building terembe, és beszélgessünk el a rendkívül attraktív Thunderbirddel. Fura bogara lehet a csajnak, de egy bilincsért cserébe mindent megtesz. Sétáljunk át az iszapfürdőbe, ahol egy teljesen mezetlen hölggyel állhatunk le társalogni, egyedüli probléma, hogy tetőtől talpig tele van iszappal. Őneki néhány elemre fáj a foga .. ugye sejtitek mihez kellene? Ha már erre járunk, szedjük le a lépcsőről a virágokat, és a csavarkulcs segítségével fordítsuk el a női zuhanyzóba. Caplassunk be a férfitusolóba, ahol szemfülesebb játékosainknak rögvest feltűnik a fura színű csempe! Igen, pont a női zuhany van a másik oldalon és a csempe tenyleg laza. A látvány után Larryre igazán rátör egy kis tisztálkodás, felüdülés. Az öltözőben nyissuk ki az üres kabint, öltözzünk át, s vegyünk igenybe mindent, amit lehet a szaunától a zuhanyig. Így felfrissülve minden könyebben megyt. Nézzünk le a bárba, ahol a gyönyörű Burgundy énekel.





Rúgjuk ki az erősítő zsinórját, mire megszakítják a műsort, s mi elbeszélgethetünk a szépséggel. Őneki egy kis alcholic drink-re fáj a foga, amit itt, Cosa Lottában nem lehet beszerezni... Na de minek vagyunk itt mi? Vegyünk fel egy ingyen gyufát a pultról, majd nézzünk be a konyhába. Az itt álldogáló kocsi kerekében lévő levegővel fújjuk fel az uszóguminkat, vegyük fel a zsírosbödönt, s a jégkádból emeljünk ki egy narancsot.

Még egy nénit kutathatunk fel, a szépségfarmost: a sminkelőben egy tipikus hölggyel ismerkedhetünk meg: imádja az ékszereket, a szép, új ruhákat és mindent, ami drága és hamar meg lehet unni. Ő egy ruhát kér cserébe tőlünk a szolgálatáért. A földről kapjuk fel a hosszabbítót, és szedjük (harapjuk) le a végét, hogy a drótjai szétálljanak. Másszunk ki az üdülő elé, ahol egy marcona portás állja utunkat. Most, hogy a kamera a női zuhanyzót mutatja, meredt szemekkel bámuljá a monitort, és észre sem veszi, amikor elemeljük a karperecét. Keressük fel a fürdő kerítéssel lezárt végét, és az 10 kártyával nyissuk ki a kaput. A barakkokban folyik az italozás, nőzés, egyszóval minden ami jó és ártalmas. Vegyünk magunkhoz néhány üveg sört, majd menjünk vissza az üdülő területére, és várjunk a kerítés előtt addig, amíg erre nem jár az üdülő gyors szállítókocsija. A vezetője leszáll, hogy megtartsa 10 perces cigiszünetét, de bónatosan konstatálja, hogy kifogyott a gyufából. Adjuk oda a miénket, amiért nagyon hálás, majd átmegy a kerítés másik felére káros szenvedélyének hódolni. Gyorsan nézzünk a ko-csija alá, s babráljuk meg a motort a csavarkulcsal, és amikor a vezető visszatér, Larry ártatlan arccal fogadja őt. Sőt segítségét is felajánlja a javítással. Kérnük el az elemlámpát a fickótól, mutassuk meg hol a hiba, majd a rövid idő alatt, amíg nálunk van a lámpa, nyissuk ki, és tulajdonítsunk el az elemeket belőle. Adjuk vissza az elemlámpát, majd kaján mosollyal az arcunkon vonuljunk vissza a hotelbe. Már tényleg itt az ideje, hogy felszedjünk valami pipit. Ha nem tettük volna meg addig, akkor most csorjuk el a recepciónál az elvesztett kulcsot a dobozból, és irány a medence. Hozzunk uszogatyát, kerjük el az ugrótorony kulcsát a felügyelőtől, és masszunk fel a toronyba. Odafent gyorsan kesztsünk a torony kulcsáról egy negatívot a szappanba, s a recepciónál talált kulcsot reszeljük ki a reszelővel erre a formára. Egy ugrás a melybe kulcs vissza az örnek, és máris mehetünk úszkálni a medencébe úszóguminkkal egyetemben. Lavirozzunk az úszó bárpulthoz, s úszóguminkat - ami fokára emlékeztet - farkának meglengetésével hívjuk elő a pincérlányt a víz alól.

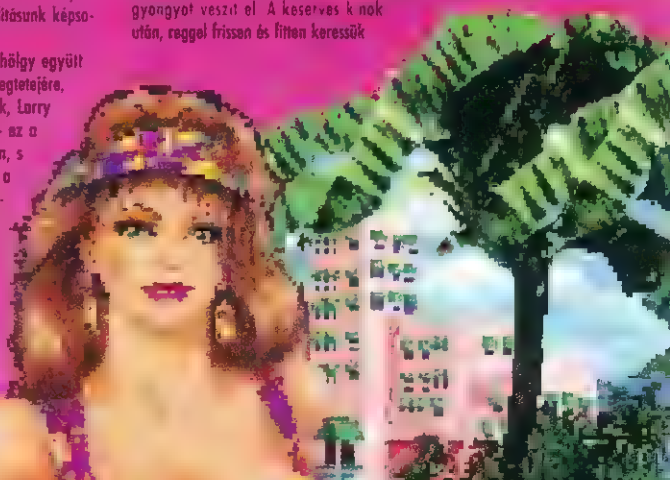
Mutassuk meg a talált kulcsot, mire azonosít bennünket Sir Thomassal, akinek a szobaszámára a múlt hétről emlékszik, s elfogadja rendeléseinket. Larry nagy gavalléran rendel két italt. Egyet magának, a másikat a mellette ülő hölgynek, kinek szó szerint uborka van a lába között... Na, annyira ne legyünk perverzek! De ami igaz az igaz: furo egy úszógumija van a néninek. Egy nagy uborka! Ha már így alakultak a dolgok, szólítsuk le, mire elpanaszolja, hogy egy nap csak tízszer kaphatja meg az ugrótorony kulcsát, és az elrontja az egész napját. Vajon mi másért másoltuk volna le azt a fránya kulcsot? Adjuk oda neki, és máris csodálhatjuk első hódításunk képsorait Cosa Lottán...

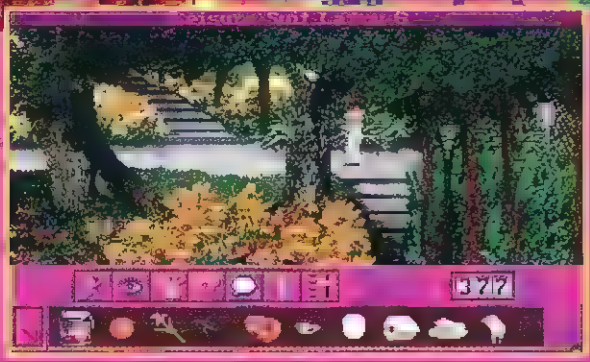
Találka éjjel. Larry és a hölgy együtt mennek fel az ugrótorony legtetejére, a felhők fölé. Ahogy az illik, Larry maga elé engedi Sharont - az a becsületes neve - a lépcsőn, s mászás közben majd eljól a látványtol. . Fent aztán beindulnak a dolgok: lépjünk Larry-vel akcióba, s masszírozó tudományunknak köszönhetően teljesen felajzzuk a nőt. A lány valami entellektüell lehet, örömében néhány bölcs szót suttog a fülünkbe, de kis idő múlva boldogsága olyan

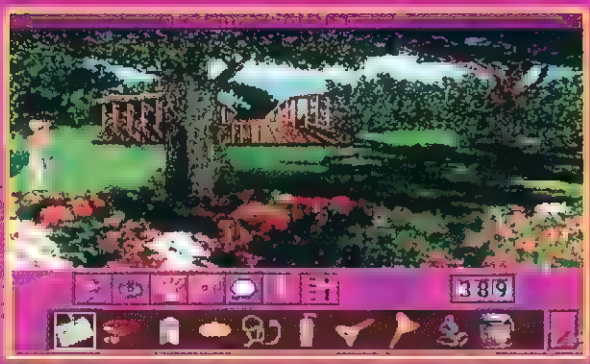
I'm ready, baby! I hope you brought a condom.

fokra ér, hogy nem bírja tovább... ugrania kellt Most! Rögtön! Extázisában véletlenül megöli Larryt, aki a több ezer méteres magasságból egy frenetikusat zuhan... Lefrni nem lehet, ezt látni kellt!

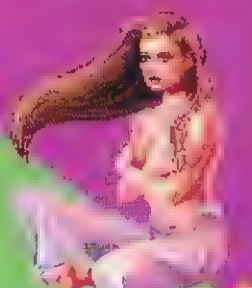
Következő áldozatunk legyen Thunderbird. Miután átadnánk neki álmai bilincsét, vagyük fel a masszírozógépről a pántot, és aztán lépjünk akcióba. A bilincsnek rettenetesen megörül, meghagyja, hogy elmegy zuhanyozni, aztán majd keressük fel a szobájában. Ilyenkor szoktak a nők örökre eltűnni - de vele nem így áll a helyzet. Keressük meg a szobajat, lepjunk be, s a szó szoros értelmében állati élvezetek ben lesz részünk! Csak mi jöhetünk össze egy szado-mazochistával... Miután eleget játszottunk neki kutyát a szobában, s kipihentük az éjszaka fáradalmait, örömmel konstatáljuk, hogy a nyakörv nálunk maradt egy hatalmas gyémánttal egyetemben. Szedjük le róla a gyémántot, majd induljunk felkutatni az iszapfürdős hölgyet: az elemeket elhoztuk, jóhet a jutalom! Az az ötlete tamad, hogy menjünk be a solóriumba majd az akupunktúrás szobába, majd ott elhalmoz élvezetekkel. Előbb nyissuk ki az akupunkurás szoba ajtaját, amelynek rovasz elektromos zára van. Dugjuk a konnektorba a hosszabbítónkat, és a drótokkal tegyük tönkre az elektromos zárat. Bent aztán lesz nemulatt! Rónk köti a kis elektródákat, majd állítgatja a gépet: már maxon áll a feszültség, de semmi... Aha, nincs bedugva a konnektorba! Barátnőnk felkapja a dugaszt, és benyomja a gépezetbe - a sok ezer volt egyszerre arad szet Larry testében. A földontuli sikoly kiugraszt egy nénit a solóriumbol, s ha megfigyeltuk, egy igazgyöngyöt veszít el. A kesztyes k nok után, reggel frissen és fitten keressük







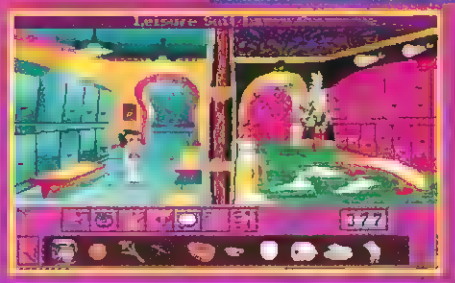
meg a gyöngyöt, majd irány a bár! Szokitsuk meg a műsort a már említett módszerrel, s Burgundynak adjuk át szíve vágyát a sört. Nem mindennapi, ahogy a nedűt vedeli, de, hogy még bőffent is hozzá, igazán nőies. Miután bevedelte a sörét, újabb adag után sápítozik: hozzunk neki még egy rekesszel a barakkok mögül, mire teljesen berúg, s ravehetjük egy talalkára este a szaunában (most banhatjuk, hogy avval a hülye aerobic tanárral is ide beszéltük meg a randit. Bár ki tudja, két nővel egyszerre még úgyse voltunk). Miután Burgundy levonul a színpadról, menjünk a függönyök mögé, és emeljük el a ruháját. Irány a sminkszoba, s büszkelkedjünk el otton, barátnőnknek az új ruhával. Minden rendben! Este a tengerparton! Wow! Most talán nem valami "defektes" csajjal lesz dol



gunk, mint eddig! Ugorjunk fel a szobánkba, s vegyük fel a pároknak az ajándékot: egy eredeti, átlátszó no-name gumimaci. Kamera a tengerparton: halk zene, sóhajok, csókra csók, minden a rendes kerekvágásban! Már a gumit kéri: NEEEEM! Mit kellett megetnie szegény Larrynek .. egy transzvesztita.

A reggeli félórás szájabütés után irány az öltöző és a szauna: bent már vár ránk az elragadó Burgundy. Minden jól indul, s talán most karolhatjuk a sors eddigi kudarcainkért. Megérkezik az aerobic os csaj is. Larry a kezet dörzsölgeti, s kosza ábrándokat kerget. Beszélgetnek eleinte hármasban, majd Larryt elkezdik le se szállni, majd megkérik öntse le egy kicsit a forró homok, túl meleg van. Larry komo addig ügyeskedik, hogy rábírja az egész vödör vizet a parazsra: mire iszonyatos gőz keletkezik. A gőz elul es sehol senki!

Pech pech ution. De nem adjuk fel! Menjünk el a szaunába az elfelejtett ezüstgyűrűért: nézzünk le a partra az elfelejtett pezsgőért, és kaparjuk ki a homokból a petróleumlámpát. Már nem maradt sok potencialis partner a hotelben, kiveve kettőt. Keressük fel először is a görög nőt (aki valami iszonyatosan buta), s adjuk oda neki a virágot: nagyon megörül s hajlando beavatni mosztrozó gépének titkaiba. Bár ne tette volna! Egy ep porcikánk se maradt a művelet után, de egy virággal gazdagabbak lettünk. Keressük meg Dr. Swinebutt zsírleszívó gépezetét, s javítsuk meg: a hengert kenjük be zsírral, a lyukas csövet tekerjük be a műanyag panttal, majd a szűrőről szedjük le a hazát a csavarkulccsal, a mocskos szűrőt vegyük el kimosni a konyhába, szereljük vissza és a csavarokat se felejtsük el visszatekerni. Indítsuk be a gépet: működik! Nincs más hátra mint felkeresni utolsó potencialis kunszaftunkat, a rezepciósnőt, aki arról álmodik már évek óta, hogy lefogyassza magát. De hát minek? A pult mögül egy szu-



percsinos bombázónak tűnik, vagy mégsem? Miután kijön a szolgálati ajtón, valami eszelős méretű tompor ötlik a szemünkbe.. Hát, neki aztán tényleg szüksége van a fogyasztósra. Miután felfekszik az asztalra, sze-

reljük rá a leszívokat, majd indítsuk be a gépet. Először egy narancsot kér a halgy, másodszorra egy hidegvizes borogatást. Vizezzük be a rongyunkat a fürdőszobánkban, majd nyomjuk a jéggkockakészítő-géphez. Minden stimmel! Gammie úszik a boldogságban - és a hiuságban! Ránk se bagozik.

No azért nem kell elkámpicsorodni, csak most jön a great finale! Töltsük meg a lámpánkat Gammie leszívott zsírjával, majd gyűjtsük meg a slircünkön a gyufát, majd a lámpát. A jéggkockagépnél töltsük fel a pezsgősvödrünket jéggel, majd irány a konyha, azon belül is a szemetszállító. Menjünk vele fel a szálloda legtetejére, ahol egy gyönyörű szép leányzó (!!!) ül és gondolkodik. Gondolkodik az élet értelméről, keresi a választ a nagy filozófiai létkérdésekre. Gyermekkora egy hatalmas rohanós volt, s mostanra már beleunt a világ dolgaiba, inkább itt elmélkedik egész nap. Nem kell nagy fantázia, ahhoz, hogy átadjuk az eddig összeharácsolt tárgyakat, s végül a sort a pezsgővel koronázzuk meg. A lány mindegyik tárgyban egy-egy szimbólumot fedez fel, s így sikerül szörnyű bűröstül megnyerni magunknak. Mit is mondhatnék meg: menjetek aludni!

A Larry 6 egy igazán szórakoztató (leginkább az erősebb nemnek), telis-tele poénokkal, pörgő a játékmenete, nincsenek benne erőltetett dolgok. S emellett itt van még a játékhoz nagyon jól illő borzene, ilyen olyan feldolgozások: akinek van egy Roland-ja vagy Gravis-e, az keresni fogja a szaxisokat és dobosokat a szobában.

Koronczai Gáspár

ÉRTÉKELŐ

grafika	82%
hang/zene	88%
játékmenet	90%
kivitelezés	50%

ÖSSZHATÁS 87%

TESZTELVE: PC 576 kbyte

VERZIÓK: PC

DEMO RACY

AGA Demo/Polka Brothers: Manapság gombamód szaporodnak a különböző poentársulatok, gondoljunk itt a The [illegible] Lamers és Tutyi Mutyi Design nevű tömörülésekre. Kefrens és Parasite tagokból alakult a Polka Brothers. [illegible] valamint a negyzetes poligonmetszest "pszlogi és lemaradsz rolo" [illegible] busulunk, lesz még [illegible]

Panta Rhei/Talent: Nem mai [illegible] a "Nevegtélen" [illegible] megrendezett Rendezvous'93 ezen [illegible] "szeszteles" programok [illegible] Az hangos [illegible] 7 [illegible] "Szszzzzs" [illegible] kapcsolódó kalandok.

To The Extreme/Freesyl Designs: Az új gépet övező lázban Magyarországon is bőgyűrűzik. Első bátortalan szárnypróbálgatásnak minősül két hiánydó, [illegible] Keymax és Kicker közös munkája. A gyenge [illegible] a CD-n a megvalósítások rosszak (árnyékolás [illegible] dúlóan 16,8 millió színű pozna.

Bart of The Getum 2/Isch Crew: [illegible] legtehetségesebb grafikusa Bart újabb gyűjteményt jelentetett meg, [illegible] személyiségeket ismerhetünk fel. Egy két gyengébb ábrázolást kivéve, a poszterek és másolatok minősége megfelelő. Nos ami a tárlat "cartoon" és "graffity" részleget illeti, hát bizony a művészek itt nem igen ókoskodtak.

Pro S.L.A.K/Flying Cows Inc.: Irány észak! Lengyelország! Az utóbbi [illegible] és Bart Fiks [illegible] ségével gyarapodott. A felelmetes hangzású "Repülő Tehenek" a technológiai köntöse mögé bújva fejtik ki vad [illegible] és a rekorddöntő 3100 vektorpötty mindenszáz [illegible] X79 [illegible]

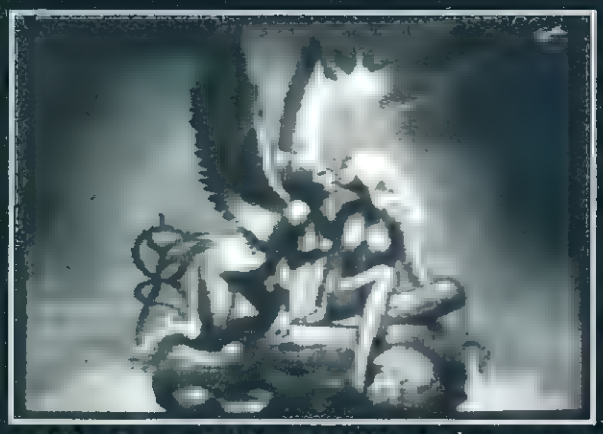
Demo²/Parasite: A dán skacok négyzetre emelték a demo [illegible] Kefrens fős [illegible] RGB [illegible] és az utóbbi [illegible] A Tex-Gargoyle programozó [illegible] 320 kilobájt [illegible]

Plus Q Lamers & Tock Me/Scoopex: Hol vannak már a régi szép [illegible] ver és a legendás Mental Hangover? Nos, kis [illegible] Amibyte programjához Hi Lite és Fred muzsikája csatlakozott, [illegible] tal mind hiány, hogy a csillagformára sikerült pontolgat utána a [illegible]

AMIGA

[illegible] darab többrétegű vektor- [illegible] dó dargonlabdával ill. a 120 [illegible] csapat fájlra [illegible]

DOMAY



Itt a C64-es "Democracy" oldalán egy, az 1993-as évre visszatekintő utazást teszünk. Sokat gondolkodtam rajta, hogy is lehetne ezt a legcélszerűbben, legáttekinthetőbben megcsinálni, mire eldöntöttem, hogy az ismertebb csapatok ezévi termését mutatom be. Megpróbálom ország szerint csoportosítani a produkciókat, és néhány gondolatot fűzni hozzájuk.

Az 1993-as év demo viszonylatban igen sok meglepetést okozott mind negatív, mind pozitív értelemben. Sajnos néhány régebbi patinánsan csengő név nem nagyon mutatkozott újabb alkotásokkal, míg mások (néhol teljesen új csapatok) ontották magukból az anyagokat. A legnagyobb meglepetést a lengyel scene demo csapatai okozták, akik szinte kivétel nélkül fantasztikus programozói tudást mutattak. Szintén érdekes,

hogy a német "OXYRON" megtartotta a legaktívabb csapatnak kijáró első helyet a megszámlálhatatlanul sok anyagukkal.

Akkor hát nézzük az áttekintést, kezdve kis hazánkkal:

CHERUBS: Az új csapat előrukkolt egy "Crocodile Tears" nevű demoval, amely kezdésnek igen biztatónak tűnik.

DAMAGE: A "Milestone" névre keresztelt megademojuk party-győztes lett, de azóta semmi hír újabb produkcióról.

CADGERS: A svédországi TCC'93-ra készített "Flatline" sokak szerint a '93-as év legjobb

magyar demoja lett. **CHAOS**: Fantasztikus code-ot tartalmazó "Phenomena" nevet viselő megademojuk a nyári FACES+HEADWAY party-t nyerte meg. **LETHARGY**: Kiadtak egy születésnapi demot 2 éves évfordulójuk alkalmából.

Németország:

OXYRON: Mint már a bevezetőben írtam, nagyon sok stuffot adtak ki, főleg a "Come Light" sorozattal arattak. **CREST**: A "Crest Avantgarde" után megjelent a "Budsdemo - Why I like demos" majd a szintén CREST nevéhez fűződő TOUGH demo. Az "European Community" a TOUGH-tól azért illeti a CREST-et mert, mivel a W.O.C.-ra csapatonként csak egy munkával lehetett nevezni, ezért kitalálták a TOUGH álnevet és így rögtön két anyaggal neveztek.

Svédország:

NOICE: A nagysikerű "Goatland" után május végén előrukkoltak az "Imse Vimse Get"-tel, amely szintén szép sikereket ért el. **CENSOR**: Az áhaluk kiadott "Wonderland X" megnyerte a HORIZON+LIGHT party-t. A szokásos fergeteges code-dal, csúcsszuper designnal beírta magát a C64 demo történetébe. **BOOZE DESIGN**: Szintén svédországi banda alkotta a "Totally Stoned 2"-t, amely méltán mondható az egyik legerőteljesebb, legjobb demonak ebben az évben. **ANTIC**: Talán nem is kéne jeleznem, hol jelent meg a "Lunacy" sorozat hetedik tagja, amely talán egy kicsit alulmaradt a szokásos ANTIC színvonalától.

Finnország:

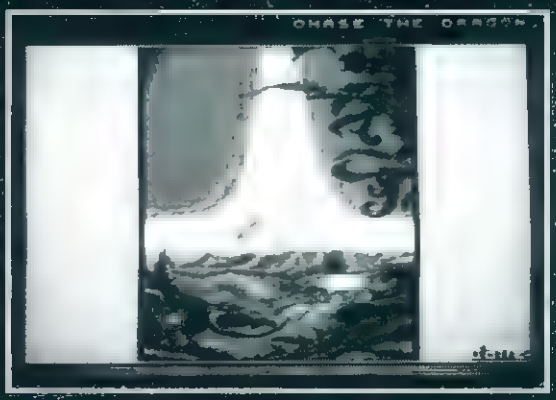
BEYOND FORCE: Az ASSEMBLY '93 elnevezésű party-n jelent meg az "Attack of Stubides 2". **ORIGO**: A régóta hallgatásba burkolózott csapat robbantott egyet a "Four years" demojával, amely csak egyfile-os, de ennek ellenére megnyerte a fent említett party-t. Ezt a C64-en eddigi legjobb vector rutinnak köszönheti. **TOPAZ**: A "Problemchild" után a svédországi party-n dobták piacra "Graveyard Blues 3" nevű demojukat. **SHARKS**: Az Assembly '93-at tisztelték meg "Technophobia 2" kiadásával.

Anglia:

COSINE: A talán egyedüli meglepetésnek számító demo csapat a "Lethargy"-val jelentkezett, amely igen szinvonalasra sikerült.

Hollandia:

PARADIZE: A hajdanán szebb napokat megért csapat egy "Hard target" nevű anyag



gal adott hírt magáról, bár egyesek szerint inkább ne tette volna... **FOCUS**: A design érzékükről híres FOCUS-os srácok a "Beyond Reality" mellett a "Doolittle", és néhány kisebb lélegzetvételű stuffal töltötték gyűjteményünket.

Lengyelország:

TABOO: A "Place in space" trackmeval arattak hatalmas sikert, azóta csend honol a csapat körül. **ELYSIUM**: Lengyelország legismertebb csapata egyfile-es dentroval kápráztatta el a scene-t. **CHARGED**: A "Crystal sheep" egy oldalas mega demo lett, igen jó code-dal, kevésbé jó grafikákkal.

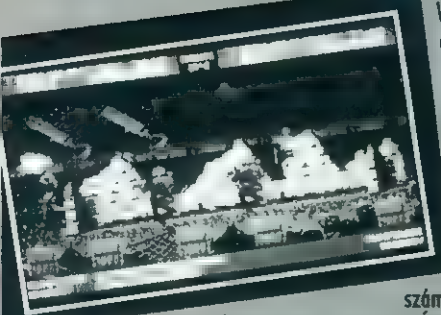
Ennyi lett volna az 1993-as körkép, bízom benne, hogy sokak számára érdekes volt.

MR.WAX

építezés

AMIGA

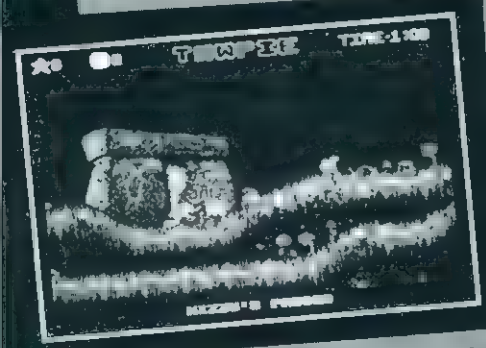
Nemcsak a londoni és bécsi játéktermek kedvence volt annak idején a T2, azaz a **Terminator 2 - The Arcade Game**, hanem idehaza is aratott a masina. Emlékszem, hogy megjelenésekor hosszú sorok kígyóztak előtte, mindenki imádta a nagy képernyőt és a fény-UZI-t. Kicsit megkésve, 2 évvel a filmbemutató után elkészült a Virgin/Probe gondozásában a konverzió, ami 100%-osan jól sikerült. Ez a százalékérték azonban aligha mondható el magáról a játékról, ugyanis az Operation Wolf stílusú lövöldözésen kívül SEMMI nem történik az összesen 7 pályán. Erről nem a programozók tehetnek, ők brilliáns munkát végeztek, az Amiga verzió jobb is talán, mint a SEGA MD változat. A játék jobbára a film történéseit dolgozza fel a 2029-es csatatértől kezdődően a SKYNET laboratóriumán át, egészen az utolsó összecsapásig.



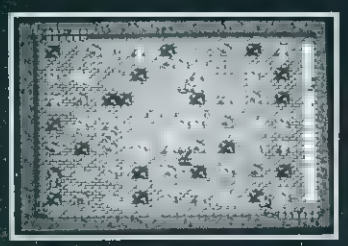
Zool, a nindzsa hangya bizonyára bevonul majd a számítógépes játékok történelmébe. Erről gondoskodott eddig is a Gremlin, sőt most már egy 'Évát' is kitaláltak az 'Ádám' Zool mellé. Hogy miről is beszélek? Megjelent a **Zool 2**, amelyben a régi ismerős hangya-fiún kívül egy leányzóval, névszerint Zooz-zal is barangolhatunk a mesék birodalmában (jól is jött már egy kis nőiesítés, mert már a csapból is Zool folyt).

Minden megváltozott a játékban: a hátterek (fél tucat helyszín), az ellenfelek (100-nál is több féle sprite-kreáció), a felszedhető csecsebecsék, a zenék, csak egyvalami maradt változatlan: a végcél és az egész játék hangulata. Azaz a pénzünkért egy kicsit átpofozott, de nagyjából ugyanolyan stílusú és értelmű játékot kapunk, mint az első rész esetében. Ez persze nem baj, csak kicsit zavaró.

Eszméletlenül aranyos mászkálós, futkosós, gyűjtögetős anyaggal lepte meg a híveket a Psygnosis amikor kirukkolt a **Wiz'N'Liz** című műtyürrel. Az alapsztori kábé 3-4 éveseknek készült, de engem is magával ragadott, pedig már jócskán elmúltam 20. Két mágus szeretne visszajutni saját hazájába, az Elvarázsolt Birodalomba, ahonnan egy átok miatt kellett elhúzniuk a csikot. Ennek fejében 99 pályán kell a fürgeségüket, talpraesettségüket bizonyítaniuk. Ezt nyuszik gyűjtögetésével tudják megtenni, amiket adott idő alatt kell zsákukba gyömöszölniük. Először egy jelszó betűit kell összegyűjteniük, aztán az idő gyors múlására fittyet hányva meghatározott számú tapsifülest kell felkapkodnunk. A pályák több emeletesek és a nyuszik igen szertelenül ugrabugrálnak, úgyhogy rendesen be kell gyűjtani a rakétákat, ha a szűkre szabott idő alatt mindet be akarjuk fogni.

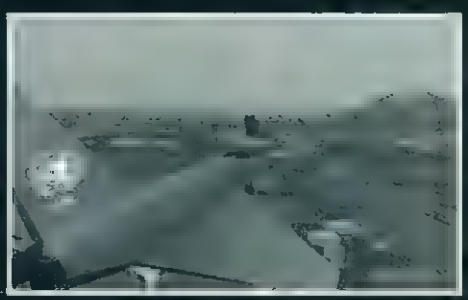


Az összeállítás végére egy régi ismerős maradt, akinek első részével már két éve megismerkedhettünk és azóta várjuk a második epizódot (személy szerint én legalábbis vártam). Aki a képről nem találta ki: a GEM'X folytatásáról van szó, amely a változatosság kedvéért **GEM'Z** névre hallgat. A játék felér egy japán-stílus tanulmánnyal, ugyanis a kezdő képsorokból csak kerekszemű, mosolygós leányzók és fiúcskák mosolyognak vissza ránk. A játék megtartotta elődjének sajátosságait, ami alatt azt kell érteni, hogy tekinthetjük ezt egy újabb 100 pályás GEM'X-nek is. Megtalálható benne a 2 játékos üzemmód is, amikor egymást segítve és az ellenfelektől védelmezve kell a 3 vagy annál több egyforma követ egymáshoz érintenünk, hogy azok elporladjanak. Minden ötödik teljesen lecsupaszított pálya után kódszót kapunk, ami a felsőbb szintekre érve nagy segítség.



PC

Az elmúlt év egyik legnagyobb sikerű játéka kétség kívül az Alone in the Dark volt az Infogrames-től. Szinte minden kalandornak kedvencévé vált ez a játék, hiszen a szereplők polygonos grafikájának, s az így lehetővé váló különböző "kameranézeteknek" köszönhetően tökéletesen filmszerűvé vált az élmény. S most itt a folytatás, az **Alone in the Dark 2**.



A játék története ezúttal nem egy eredeti H.P.Lovecraft műre épül, noha a játék főszereplője ezúttal is Edward Carnby, a magánnyomozó. Carnby most öreg barátja, Ted Striker segítségére siet, aki egy kislány, Grace Saunders kiszabadítására próbál behatolni egy bűnbanda kastélyába, Hell's Kitchen-be. A kastély lakói többek között

OLDAL

Félszemű Jack, egy többszáz éves kalóz, és a hírhedt boszorkány, Elizabeth Jarret, tehát a játékban nem lesz hiány misztikumból, s persze a különböző halólnemekből.

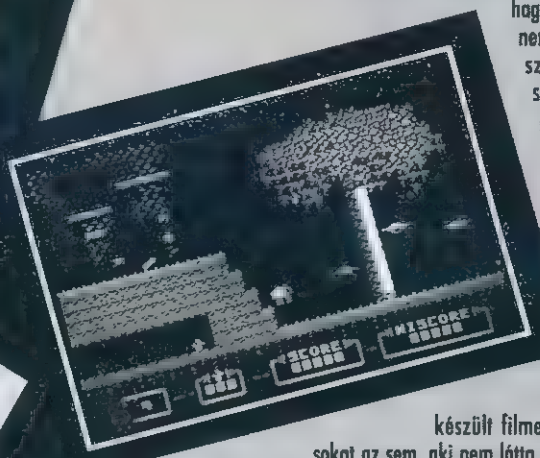
Vegyük a Falcon 3.0-t, Strike Commander-t, és a Tornado-t, s mindezt gyúrjuk össze egy játékká. A végeredmény neve: **TFX**. A játék tartalmazza az eddigi legszínvonalasabb repülőszimulátorok összes pozitívumát: a szimuláció realitása a Falconéval vetekszik, de mégsem olyan nehéz, a grafikai megoldások és a fantasztikus külső nézetek a Strike Commander-ra emlékeztetnek, a hatalmas, szinte végeláthatatlan terep felszínét pedig, csakúgy mint a Tornado-ban, megszámlálhatatlan tereptárgy, célpont tarkítja. A játékban az ENSZ-nek fogunk dolgozni, s a manapság aktuális konfliktusokba avatkozunk be Tripoli, Szarajevo, vagy akár a columbiai partok mentén. Munkaeszközeink természetesen a legmodernebb gépek lesznek, így beülhetünk egy EFA, egy F-22, és egy F-117 -es lopakodó pilótaszékébe is.

Bizonyára sok Sierra rajongó várta már a **Police Quest** sorozat újabb epizódját, mely végre megérkezett. A negyedik résszel egyben úgy tűnik immár elérkezett az az idő, amikor egy kalandjáték megírásához már alig szükségesek grafikusok, legfeljebb csak azért, hogy a digitalizált dolgokat retusálják. A játékban ugyanis a hátterektől kezdve az összes szereplőig minden digitalizált. Az irányításban azonban szerencsére nincs semmi lényeges változás, legfeljebb annyi, hogy az ikonok most alulra kerültek, s a régi, megszokott dolgok közé még be került egy térkép opció is. A játékban ezúttal nem Sonny Bonds közrendőrt fogjuk irányítani, hanem egy öltönyös nyomozót, John Carey-t. John egy kollégája, s egyben barátja, Bob Hickman meggyilkolása ügyében fog Los Angeles utcáin nyomozni, s hogy ezt milyen sikerrel teszi, az persze csak rajtunk múlik.

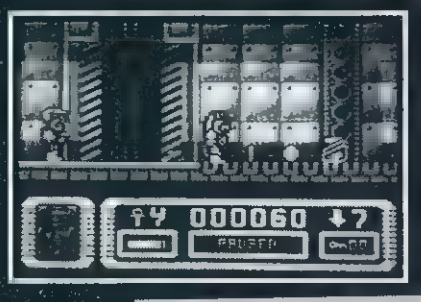
A konzol és az Amiga tulajdonosok után, azt hiszem már szinte minden PC-s kiéhezve várta az utóbbi idők legnépszerűbb verekedős játékát. Igen, természetesen a **Mortal Combat**-ról van szó. A grafika természetesen VGA, a zenék és a hanghatások pedig szinte megegyeznek a konzolos változattal. Igaz, az akció megfelelő sebessége érdekében nem árt, ha egy 486-os géppel rendelkezünk. Amikor ugyanis egy 386-oson játszottunk vele, egy kissé döcögött az animáció. Mondjuk minden rosszban van valami jó: így ugyanis a küzdelmek végén, a kivégzéseknél több időnk marad a megfelelő joystickmozdulatok elvégzésére. Apropó kivégzések: a bunyó során természetesen végig fröcsög a paradicsomlé, tehát a PC tulajdonosok sem maradnak le egyetlen szaftos kivégzésről sem. (Martin konzolos leírásának jótanácsainak legtöbbje a PC-s változatnál is remekül működik).

C-64

A C64 programok bemutatását egy kissé gyengécske anyaggal kezdem, amely az **Epsilon 4** névre hallgat. A cím alapján leginkább egy űrhajós játékra asszociálhatnánk, pedig egy mászkálós, ügyességi játékkal van dolgunk. Egy aprócska robotot irányítunk, feladatunk 80 gyémánt összegyűjtése és a több mint száz helyszínt átkutatva a kijárat megkeresése. A játék egyébként csak grafikailag hagy kívánnivalót maga után, a megoldandó feladat nem annyira megvetendő, mint amilyennek látszik. Térképezni is érdemes lesz, mert a szobák nemcsak vízszintesen, hanem függőlegesen is több emelet kiterjedésűek. Ahová tíz próbálkozás után sem sikerül felugrani, ott álljunk a platform legszélére és onnan próbáljunk újra elrugaszkodni - ez gyakran segít. Nosztalgiázni vágyók számára, akik a 80-as években akarják érezni magukat, ideális!



Hulk Hogan neve nem hiszem, hogy valakinek ne lenne ismerős. A világhírű pankrátort valószínűleg mindenki a wrestling viadalokból ismeri - kevesebben lehetnek azok, akik látták a főszereplésével készült filmet, a **Suburbian Commando**-t. Nem vesztett sokat az sem, aki nem látta, a film harmat gyenge. Kis késéssel elkészült a játék C64-es változata is, amelyik pontosan a film színvonalán dolgozta fel a történetet. Egy űrhajós lövöldözéssel kezdünk, ami gyerekjáték, majd a földalatti bunkerbe toppanunk, ahol nem szívesen látott vendégek vagyunk. Itt a lifteket és a futószalagokat használva kell a több emeletes útrendszerben megtalálni a kijáratot. Üssünk mindenkit orrba, mert hamar lepuffantanak, ha nem iparkodunk. Keressük meg az ID kártyákat, hogy a kódolt ajtók is kinyíljanak. Ennyi a játék, csak még 4 hasonló szint van belőle.



Színvonalban óriási lépünk, mikor bemutatom egy régi ismerős második részét, a **Fred's Back 2**-t. Aki mégsem ismerné, annak egy rövid összefoglaló a játékról: egy jópofi manócskával (Fred a becsületes neve) kell 'szupermárió' (tudjátok, az Elektor Kalandorból) módjára gyémántokat gyűjtögetni, az ellenfelektől nyüzsgő pályákon. Nincs lőfegyverünk ellenük, de annál inkább hatásos ellenszerük a fejükre ugrás. A vízszintesen scrollozó pályákon minden egyes drágakövet fel kell szednünk, akármilyen eldugott, vagy veszélyes helyen is vannak, mert csak így enged tovább a játék a következő szintre. A grafika maradt az elődi színvonalán, azzal a különbséggel, hogy kiegészült jónéhány új elemmel (változatosabb ellenfelek, nagyobb kiterjedésű és változatosabb hátterekkel ellátott szintek).

Az összeállítás legvégére egy igazi csemegét tartogattam. Csodák csodája, a program magyar szerzők munkája, de ennek ellenére (vagy éppen ezért) külföldön került kiadásra. Sejtelmes címmel áldották meg alkotói: **Shadow of the Evil**. Stílusa leginkább az RPG/kaland skatulyába illik bele. Rendkívül profi módon kivitelezett töltő,- és lemezfelismerő rutinja, és point and click vezérlése van. Minden szükséges infó a képernyőn található, sőt még az igényes grafikának is maradt hely. A helyszínek közötti közlekedés (a képek váltása) példásan sebes rutinnal lett megoldva, az ikontáblázat váltása is esztétikus (kikúszik a régi, bekúszik helyére az aktuális tábla). Harc esetén 15 féle lehetőség közül választhatunk, miközben folyamatosan infót kapunk az erőnlétünkről. Természetesen a következő számban jön a bővebb leírás!

Alig tudok szóhoz jutni a meghatódottságtól: 5 éves (az már fél évtizedes!) fennállásunkat ünnepelj ük idén. Annál méltóbb ünneplést, mint amit a rengeteg jókívánság, buzdítás, karácsonyi és újévi üdvözletek jelentettek, el sem tudtunk volna képzelni. Egészen könnybelábadt a szemem, mikor bontogattam leveleiteket, úgyhogy messzebb kellett ünöm a csípős szagú fokhagymás rostélyos mellől. De tényleg, vicc nélkül, kösz az üdvözlő szavakat, minden erőnkkel azon leszünk, hogy meghálálj uk kitartásotokat az újság mellett. Na de most már váltsuk komolytalanra a szót, hiszen ez nem a Nők Lapja Orvosi tanácsok rovata, hanem az 576 KByte Csevegő oldala...

Komputeritis

Apropó Nők Lapja! Hegedűs Imre (alias Hegeda) olvasónk egy két oldalas levéllel és egy izgalmas melléklettel ajándékozott meg, amit most megosztok veletek is sőt az ehavi Csevegőt teljes egészében ennek a levélnek szentelem. Idézem a fontosabb részleteket: "SZIA ZI ... A MANGÁHOZ LENNE EGY MEGJEGYZÉSEM: NEMCSAK A JAPÁNOK SZERETIK AZ ÁRTATLAN, ŐZIKESZEMŰ, TÖKÉLETES ALAKÚ TINI CSAJOKAT, HANEM MÁSOK IS VANNAK ÍGY EZZEL (PL.ÉN). EGYÉBKÉNT A DALLAST NÉZEM, AZ 576-OT OLVASOM, L.L.L. HALÁLKIÁLTÓK CÍMŰ KÖNYVÉT LAPOZGATOM ÉS A REPETÁT HALLGATOM. ODAKINN TOMBOL A HIDEG, IDEBENT A KANDALLÓ MELEG TÜZÉNÉL ÖKRÖT SÜTÖGETÜNK MI, ESZAK NAGY MÁGUSAI (HAVEROM ÉS ÉN) ÉS KÖZBEN ILYEN GONDOLATOK SZÜLETNEK HALHATATLAN AGYUNKBAN: 'AHHOZ, HOGY FÉNYT CSINÁLJ, NEM KELL ISTENNEK LENNED, ELÉG AZ IS, HA ELÉRED A VILLANYKAPCSOLÓT.' ILYENTÁJT MÁR KEZD ELHATALMASODNI RAJTAM A HÜLYESÉG, ÚGYHOGY AZ ALÁBBIAKÉRT SEMMILYEN FELELŐSSÉG NEM TERHEL. EGY KIS TÖMJÉNEZÉS KÖVETKEZIK: AHOGY ÖREGSZIK AZ 576, ÚGY JAVUL A MINŐSÉGE. DE MI AZ, HOGY VÉGE A KÉPREGÉNYNEK?! MOST KEZDETT FA**A LENNI. (FOLYT.KÖV.-ÖT AKAROK!) AZ ÚJSÁGÁRUS UGYANILYEN NÁLUNK IS. (...) KEZDEK ELBORULNI. MEGYEK GYORSAN A BOGYÓIMÉRT. ABBAHAGYOM EZT A LETTERT, MERT OLYAN PIROSAK A SZEMEIM, MINT A LEGJOBB TENYÉSZNYÚLNAK (A BETRAYAL EGÉSZ NAP EGY KICSIT ÁRT). MÁTÓL AZONBAN, HÁLA A NŐK LAPJÁNAK (AZ IS EGYFAJTA ÚJSÁG, TUDOD?) ILYEN NEM LESZ. ELKÜLDÖM NEKED IS, NEHOGY OLYAN BAJAID LEGYENEK, MINT MOST NEKEM. ÜDVÖZLETTEL: HEGEDA".

Még mielőtt bármit is hozzátennék, következzen az említett idézet a Nők Lapjából: "AZ EMBER ÚJ BARÁTJÁNAK, A KOMPUTERNEK NEGATÍV OLDALA IS VAN: A KÉPERNYŐ ELŐTT DOLGOZÓK TÖBBNYIRE DERÉKFÁJÁSRA, FÁJÓ IZMOKRA, KIVÖRÖSÖDŐ SZEMRE PANASZKODNAK. NEM A KOMPUTER A BŰNÖS! A BAJOK OKOZÓJA A GÉP MELLETTI ROSSZ TESTTARTÁS. ELSŐ TANÁCS: EGYENES HÁTGERINCCEL ÜLJÜNK A KÉPERNYŐ ELŐTT! MÁSODIK TANÁCS: A SZEM MINDIG A KÉPERNYŐ FELSŐ SZÉLÉVEL LEGYEN EGY MAGASSÁGBAN! HARMADIK TANÁCS: A KÖNYÖK ÉS A KÉZ A BILLENTYŰK MAGASSÁGÁBAN LEGYEN!"

Ugyan már, hagyjuk ezeket a titkárnőknek való tanácsokat, lássunk inkább néhány ötletet Zolee Összegyűjtött Műveiből (ZÖM).

Billentyűzet: soha ne használjunk pajszert a beragadt billentyűk kiszabadítására; ne Coca-Colával tisztogassuk a felületét; ne a 'T' betűre támadj unk bikacsökkel, ha nem bombáz a repülő, miután már fél órája gyömöszöljük a billentyűt lehet, hogy nyomdahiba csúszott a leírásba.

Monitor: ne köpjük le a képernyőn Sub-Zero-t, ha már harmadszor ken a földhöz; két-három évente portalanítsuk a monitort, mert a színek kissé megfakulhatnak, a hangszórók pedig brummogással jelzik a ciripeléseket is.

Alapgép: az ON/OFF gomb átkapcsolása még nem jelenti azt, hogy áram alá helyeztük a gépet - a dugaszt is nyomjuk be a falba, mivel így megkíméljük magunkat az örülettől és a felesleges 'géprombolástól'; ha földkörüli útra indulunk ne feledkezzünk meg a gép kikapcsolásáról, ha nem 'háztűznézőbe' akarunk hazaérkezni; ne szívjuk be még a legjobb haverunktól se azt a kijelentést, hogy 'persze, hogy vírusmentes, magam próbáltam', mert a 'Format C:' vagy 'Format Disc in DF0' utasítások krokodilkönnyeket tudnak az emberszemébe csalni.

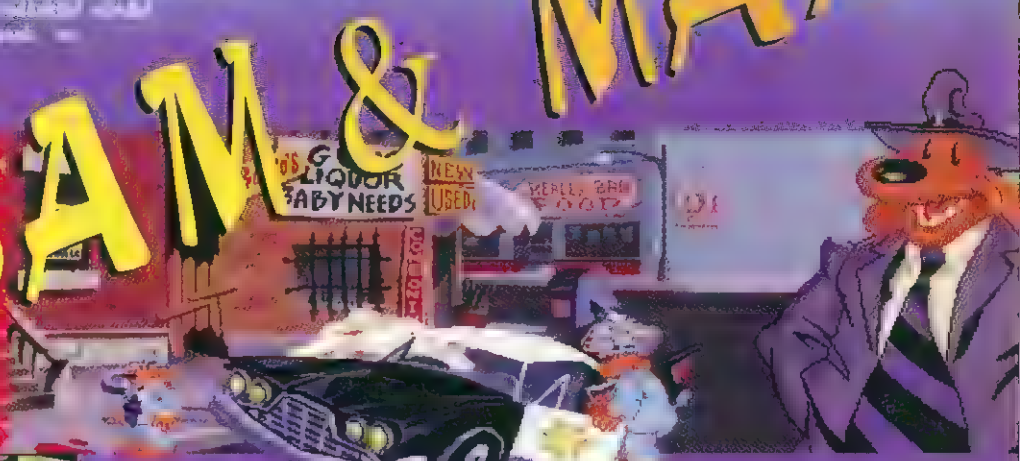
Joystick/Egér: mindig tudj uk, hol tettük le a joyt, mert hirtelen leülve igen kellemetlen eredménye lehet a botkormány és az [illegible] közasnak (ezt a szakzsargonban erőszakos nemi közösülésnek hívják); az egér, mint élő társa, nem szereti, ha könyveket pakolnak rá, ha földhöz vagdossák, ha lendkerekes autónak nézik, vagy kiszedik a golyóját... Na ennyit erről!

Csevegő

Még mielőtt búcsút intenék a következő hónapi viszontlátásig, eszembe jutott, hogy még egyszer sem kérdeztem meg, hogy hogy tetszik a Csevegő hátterezése. Most megteszem: ugye nem volt izlésrombló a T2 (Terminator Télapó), és a mostani 'Üvöltő inas' sem az? (A nagy vihart kavart Manga-Melleket és a Japán Popsikat most hagy[illegible]ól.) Tudom, hogy egy elég nagy helyet leszívnak az oldalból, de ettől lesz csevegős. Képzeljétek el, ha a bal felső sarokba ki lett írva, hogy "Csevegő", a jobb alsóban meg egy 4x4 centis télapó vigyorgott volna rátok - milyen blama lett volna! Nem igaz?

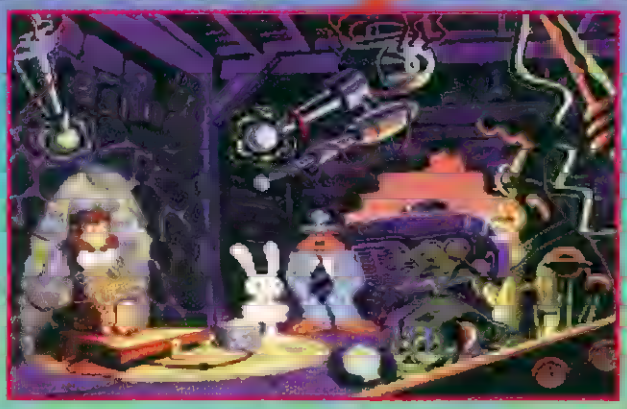
Zolee

SAM & MAX



cselekményt, és
dolgozost
gyon

gyunkat, de ha
úgy tetszik,
akkor a cselek-
vés-ikonokat is.
egyébként
az egér jobb
dunk válogatni.



először találkozunk
az unszimpatikus,
nagykápó Mr.
Bumpus-szal a
énekessel, és a
úgy tűnik szintén
sikertelenül. Mivel

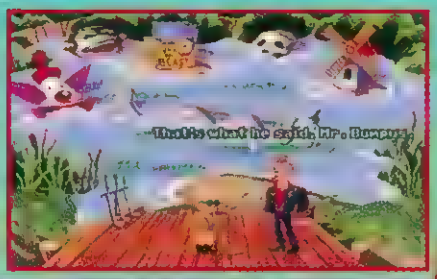
CRIMINOGS FROM THE USA

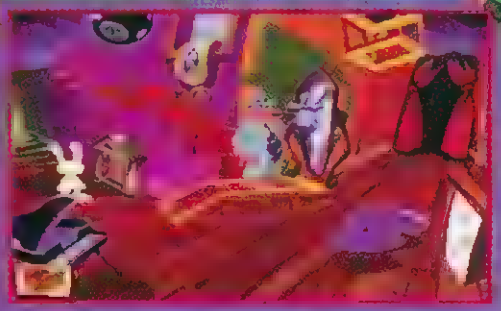
hagyományos "játék a játékban" megoldás, sőt kalandunk során a "Hit the Road" játékon kívül, még majd a Smuckey's boltokban kisebb játékokat - mint pl. kifestőkönyvet - is vehetünk, amelyek azonban a végigjátszás szempontjából ezúttal is lényegtelenek. Nem is szaporítom tovább a szót, vegyünk inkább a bírók közé.

Az irodában, mint kiderült, Sam (az okosabb kutya) és Max (a brutális nyúl), a két vagány magánnyomozó igen szokatlan módon végzik a munkájukat, s épp sikeresen zártak le egy bonyolult ügyet, amikor csörög a telefon, s felszólítják közös parancsunkat a tűz nyelének, aki mivel lehetetlen válaszolni elporlasztja a parancsunkat, kénytelen beszegedni minket. Bent találkozunk a szíámi-iker Kushman fivérekkel, akik elmondják, hogy cirkuszuk fő látványossága, Bruno a Nagyláb és Trixie a Szörnykaszó lány eltűnt. A feladat tehát adott, ki kell nyomozni

kis víz) segítségével vegyünk használatba. Miután sikerült kivágni a biztosítéket, piszkáljuk meg a jobboldali figurát. Így egy ajtó nyílik ki, mely mögött a park műszaki alkalmazottját Doug-ot találhatjuk. Beszéljünk vele, majd kérdezzük Bruno-ról. Elég hosszú mesébe fog, de végül kényes-nehéz hasznos információt, mely szerint Doug

CONE OF TRAGEDY
WAK BAT


That's what he said, Mr. Bunny.



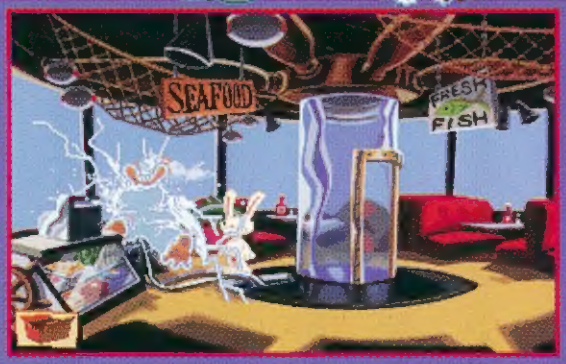
Hold still, ya flea-bitten polecat!

kiolvadt jeget láthatunk, s egy újabb szörcsomával lehetünk gazdagabbak, tehát az itteniekeknek is volt egy Bigfoot-juk. Most menjünk vissza az előtérbe, s másszunk be a tükörbe. Három darab mágneshez jutottunk, melyek mindegyikével egy-egy színkomponenst tudunk bekapcsolni. Ha az így beállított szín (a háttéren lehet látni) megegyezik az előtérben lévő bármelyik ajtó színével, akkor az adott ajtóhoz pont megfelelő méretűre fogunk átváltozni, így tehát be tudunk lépni. Valamelyik ajtó mögött (összesen négy lehetőség van) végül megtaláljuk Shuv-Oohl-t, akit ha Bruno-ról kérdezünk, megpróbál telepatikusan Bruno-val kapcsolatba lépni, de sajnos csak homályos dolgokat tud mondani, az egyetlen lényeges amit megemlít, az a Frog Rock,

hajszeszes párnát. Még ugyanitt, az ágyon vegyük elő a kis barkácsolt szerkezetünket, s vegyük le vele balról, az ajtó feletti polcról Bumpus háztartási robotjának a kézikönyvét. Elolvasva a könyvet Sam hamarosan tökéletesen fogja tudni irányítani a robotot, menjünk tehát vissza az előtérbe, s foglalkozzunk a robottal. Kapcsoljuk be rajta a baloldali, letiltott szoba takarítását is, ahol Bumpus Bruno-t és Trixie-t tartja fogva. Ügyködésünknek köszönhetően azonnal megszólal a riasztó, s Bumpus gorillája máris rohan, hogy kidobja a betolakodót. Mialatt Lee-Harvey a robottal foglalkozik, mi menjünk oda, ahol eddig ő olvasgatott, s játsszunk egyet Bumpus virtual reality gépével. Húzzuk ki a kardot a földből, majd induljunk meg a barlang felé. Hasítsuk ketté a sárkányt, majd a hátramaradt szívéből vegyük ki a kulcsot. Sam a valóságban is zsebre teszi a kulcsot, mehetünk tehát a riasztót kikapcsolni. A már említett szobában még hőseinknek végig kell néznie Bumpus egyik szörnyű számát, s majd

azaz a Béka Kő. Azt azonban, hogy ott mit kéne csinálnunk, csak akkor tudná megmondani, ha visszahoznánk neki a kabalagyűrűjét, amelyet egyszer véletlenül a Világ Legnagyobb Gombolyagába ejtett bele. Nos, akkor menjünk el a gombolyaghoz.

Térjünk be a gombolyag tövében található kis "múzeumba", majd vegyük elő a levágott kezet, erősítsük rá a golflabda-halászóra, a kéz tenyerébe pedig helyezzük el a mágnesünket. Ezután az egész szerkezetet fogjuk, s toljuk be a gombolyagba. Máris megvan hát a gyűrű, indulhatunk akkor Shuv-Oohl-hoz, aki így most már pontosan elmondja a teendőket: el kell mennünk a Frog Rock-hoz, azon három Bigfoot-októl származó dolgot kell elhelyezni, majd az egészre egy kis misztikus port kell hinteni. Sam azt hiszi, hogy ez csak vicc, de aztán Shuv-Oohl ad is nekünk ilyen port, tehát úgy tűnik, hogy komolyan gondolja. A következő teendő: megkeresni a Frog Rock-ot. Utazzunk vissza a gombolyaghoz, s a libegővel jussunk fel a tetejére.



Egy étterembe jutottunk, ahol egy őrült parafenomén villáskulcsokat hajlítgat. Ha már itt vagyunk, kérdezzük meg, hogy mit csinál, majd kérjünk tőle egy hajlított kulcsot. Most pedig foglalkozzunk a balra lévő távcsővel. Mivel a távcső csak keveset nagyít, erősítsük rá a lencsénket. Most már csak azzal van gond, hogy az étterem túl gyorsan forog. A földön azonban találhatunk két kilógó drótot, ezt próbáljuk meg a távcsőbe bekötni. Sam-ben úgy tűnik egy műszaki zseni veszett el, hiszen hamarosan immár a távcsővel mi irányíthatjuk az épület forgását. Először keressük meg a távcsővel a két támpontot amit Shuv-Oohl megadott: a savas esőt, és a Világ Legnagyobb Fatönkjét, s így a kettő segítségével beazonosíthatjuk a Frog Rock-ot. Rögtön menjünk is oda.

Shuv-Oohl utasításai szerint tegyük le a három szörcsomónkat a sziklára, és szórjuk rá a port. Hamarosan Shuv-Oohl valami távoli rokona, egy újabb Mole Man jelenik meg egy csészealjban, s egy üzenetet ad át nekünk: "Menjetek Bumpusville-be!"

Akkor hát tegyünk elegat az üzenetnek, s látogassuk meg Mr. Bumpus-t. A házban jobbra haladva a hálószobába jutunk. Menjünk fel a mozgólépcsőn az ágy tetejére, s tegyük el a ha már elment, csak akkor foglalkozhatunk a foglyok kiszabadításával. A jobbra lévő kulcslyukba illesszük bele a kulcsunkat, s Bruno és Trixie máris szabad. Max ugyan vissza akarja vinni őket a cirkuszba, ők azonban fütyülnek rá, hiszen már majdnem lekéstek a Yetik találkozójáról. Szerencsére Sam-nek is elmondják a találkozó helyét, így mi is utánuk mehetünk. Mielőtt azonban távoznánk a házból, az előtérből akasszuk le azt a képet, amelyik egy szakállas pofát ábrázol.

A találkozó színhelyén, a szálló recepciójón valami harmadrangú színésznő portáskodik, és jól esik neki, ha egy kicsit dicsérjük a művészetét. Beszélgessünk tehát vele, majd ha befejeztük, kapunk tőle néhány dedikált brosúrát. Olvassuk el ezeket a lapokat. Mint kiderül, egy dinoszaurusz parkot, és egy "zöldség múzeumot" hirdetnek.

Látogassuk meg az őslény parkot. Menjünk oda a kiállított mammuthoz, s Max-szel végezzünk egy kis fazonigazítást a szőrzetén. Ha ez megvan, menjünk hátra a kátránnyal teli medencéhez, s menjünk fel a lifttel. Tegyük a poharunkat a golflabdahalászó szerkezetünk kezébe, s miután átöltöztünk a speci felszerelésbe, csatoljuk magunkra a kötelet, ugorjunk le, s merjük teli a poharunkat kátránnyal. Ezek után irány a zöldséges.

Mint láthatjuk, ez nem akármilyen "zöldség múzeum", minden zöldséget emberi ábrázatúra nemesítettek. Mivel fénykép alapján is vállalják a nemesítést, adjuk be a lopott képünket. Mielőtt távoznánk innen, vegyünk magunkhoz a jobbra lévő ládából egy Bumpus-ról formázott padlizsánt. Térjünk vissza Bumpusville-be.

Menjünk ismét a hálószobába, s a parókát tartó bábufejet cseréljük ki a padlizsánunkra. A művelet ugyan nem tökéletes, de a paróka végül nálunk marad. Ismét térjünk be a Yetik party-jára.

Készítsük el az álruhánkat: kenjük a kátrányt a Trixie lakókocsijából csört ruhára, majd borítsuk be az egészet a mammutszőrrel, végül a fejrészhez illesszük oda a parókát. Most már ugyan felpróbálhatjuk a ruhát, de az ajtónál álló kidobó Bigfoot felismer minket, s nem hajlandó beengedni. Talán ha segítünk a fályós tyúkszemén, kedvesebb lesz. Adjuk neki oda a rászpolyt. Ez igen jól jön neki, ezért hálája jeléül immár nyugodtan besétálhatunk. A partin először a törzsfőnök tart egy rövid kis előadást a Nagylábak gyászos jövőjéről, s az emberiség pusztító terjeszkedéséről, majd elkezdődik a parti. Vágjuk zsebre az asztalról a borosüveget, majd menjünk ki a konyhába. A hűtő mellől vegyük fel a jégtörőt, s menjünk vissza a partira... Azaz csak mennénk, ugyanis közben megjelenik Bumpus és Lee-Harvey, s mivel Yetinek néznek minket, el akarnak fogni. Mikor Lee-Harvey elmegy hálóért, s Bumpus sakkban tart minket, vegyük le a ruhánkat. (Szerencsére Max-et nem veszik észre.) Mivel Bumpus is jó ötletnek tartja az álruhát, immár a saját hasznára akarja fordítani, s gorillájával elvonul a jégszekrénybe átöltözni. Ezalatt mi szóljunk oda Max-nek, hogy tegye végre magát hasznossá, s máris kész a fagyasztott Bigfoot, azaz Bumpus és Harvey. A zajokra felfigyel a Bigfoot-ok törzsfőnöke is, s látva hőstettünket, tiszteletbeli Nagylábakká avatnak minket. Ezen kívül a törzsfőnök megmutatja nekünk a Bigfoot-ok nagy titkát is, a négy ősi totemoszlopot, melyeknek ha sikerülne megfejteni a titkát, fényes jövő várna a Bigfoot-okra, s az egész világra.

Akkor hát fogjunk munkához! Az első totem mintha egy örvényt ábrázolna. Menjünk a gombolyaghoz, fel az étterembe. Adjuk oda a parafenoménnak a jégtörőnket, s hamarosan egy dugóhúzót kapunk vissza. Ez utóbbival nyissuk ki az üvegünket, amelyből tulajdonképpen csak a dugóra lesz szükségünk, ezt dugjuk is be a lyukas gömbünkbe. Utazzunk a Mystery Vortexbe, s a fejjel lefelé lévő teremben szálljunk be a Mini Vortexbe. Töltsük meg az örvénnyel a gömbünket.

A második oszlop egy dinó fogat ábrázol. Először menjünk el a horgászhoz, s a mellette lévő termetes halszobor aljánál lazítsuk meg a tartócsavart a meghajlított kulcsunkkal. Ezután másszunk be a hal gyomrába, s hívjuk be Max-et is. Ahogy Max beugrik, le is szakad a szobor az állványról, s a horgász nagy örvendezve fog ki minket. Mivel a háló egyből meg is telt, rögtön jön is a helikopter érte, s hőseink hamarosan a gombolyag étterének a konyháján találják magukat. Egy újabb zseniális ötlet: mivel erről az oldalról el lehet érni a gombolyag egyik végét, eresszük le Max-et. Igaz egy kis incidens után, de végül néhány méter kötéllel gazdagabbak lettünk. Most pedig végezzük el a kiállított Dinosauruson a kis műtétünket: először alul a gombbal hozzuk működésbe, hogy kinyissa a száját, majd kössük a kötél egyik végét a dinó fogához, a másik végét pedig Max-hez, akit Sam egészen a kocsinkig hajtott el, s végül a kocsink ajtajával fejezzük be a műveletet.

A másik két oszlop megfejtése már jóval könnyebb, csak be kell ugranunk a megrendelt zöldségünkért, s indulhatunk is vissza a törzsfőnökhöz. A főnököt az oszlopok mögötti medencénél találhatjuk. Adjuk neki oda sorban a megfejtéseinket: az első oszlophoz az örvénnyel töltött gömbünket, a másodikhoz a dinófogat, a harmadikhoz az emberarcú zöldségünket, végül a negyedikhez a hajszesszel átitatott párnánkat.

Ha mindent jól csináltunk immár mindegyik oszlop eltűnt, azonban úgy tűnik még sem működik a varázslat. Ekkor jut a főnök eszébe, hogy a varázslathoz sajnos szükség van egy Bigfoot-ra is, de Sam úgy gondolja, ezért nem érdemes senkit sem feláldozni. Végül Max-nek remek ötlete támad, s előhozza a fagyasztott "Yetit", így tehát a varázslat teljes sikerrel végződik.

Egész bolygónkat ellepi a zöld növényzet, a föld tehát megmenekül az emberi civilizáció ártalmai elől. Bruno és Trixie boldogan élnek ezután, igaz nem a vadonban, hanem ahogy Bruno mondta: "Megpróbálunk Vegas-ba eljutni autóstoppal, hacsak azok az átkozott fák haza nem vágták az egész sztrádát." Max megkapja jutalmul a törzsfőnök apáról fiúra szálló csokimedálját, amit nyomban be is fal. A főnök Sam-nek is felajánlja jutalmul a saját skalpját, de Sam inkább úgy dönt, hogy marad a kalapjánál. Egyszóval mindenki boldog... azaz a Kushman fivérekről egészen megfeledkeztünk. Végül azonban ők is megkapják a hőn áhított fagyasztott Yetijüket, így tehát mindenki jól járt. Igaz, a játék utolsó mondata így hangzik: "Te Burl, Brunonak mindig négy keze volt?"

V.Z.

ÉRTÉKELŐ

grafika	98%
hang/zene	92%
kezelhetőség	95%
kihívás	52%
ÖSSZHATÁS	**94%**

TESZTELVE: PC 576 KByte
VERZIÓK: PC

DRILLER
TOTAL ECLIPSE
CASTLE MASTER
THE CRYPT

599Ft

AFTER BURNER
LAST NINJA 2
WEC LE MANS
DOUBLE DRAGON

699Ft

TURRICAN
CHASE HQ
X-OUT
RAINBOW ISLANDS
ALTERED BEAST

699Ft

GOLDEN AXE
SUPER OFF ROAD
TOTAL RECALL
SHADOW WARRIOR

699Ft

TURRICAN II
ST DRAGON
SWIV
NIGHT SHIFT

999Ft

MINDEN 576 KByte boltban

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

MINDEN 576 KByte boltban

MINDEN 576 KByte boltban

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

C64-es MAGNÓSOKNAK

KAZETTÁS GYŰJTEMÉNYEK
AKCIÓS ÁRON

MINDEN 576 KByte boltban

EGYET FIZET NÉGYET KAP!

SŐT...!

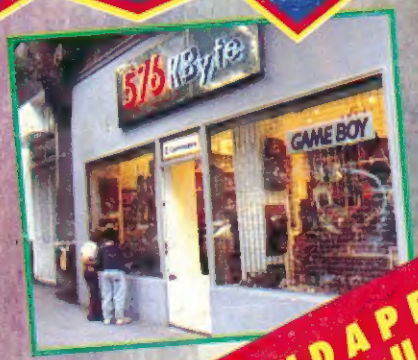
MINDEN 576 KByte boltban

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

SZENZÁCIÓS AKCIÓ

Hely, ahol játszva vásárolhatsz!

576 KByte SHOP



1137 BUDAPEST
POZSONYI U. 14.
Tel: 11-26-415

9021 GYŐR, KIRÁLY U. 18.
TEL.: (96)-322-151

minden

AMI A SZÁMÍTÁSTECHNIKÁHOZ KELL!

TOVÁBBI BOLTJAINK:

BUDAPEST Kassák L. u. 64.

SZEGED Dugonics u. 9/A

PÉCS Teréz u. 15.

SZOMBATHELY Szent Márton út 33.

KAPOSVÁR Szondi u. 18.

VESZPRÉM Haszkovó út 18/G.